Do wygrania: Jaguar i Lynx

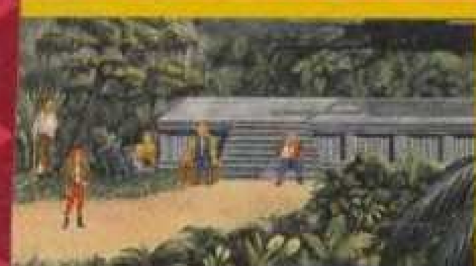
GAMBLER 4/95

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
kwiecień
4
ROK 95
Cena 2 zł 30 gr (23 000 zł)

Creature Shock







Little Big Adventure

Gramy! Inferior





Proven Guilty

Mortal Kombat2

Wesołych Świąt









Cała redakcja...



życzy Smacznego Jaja!



KONKURS SUPERTETE

SZACHY KOMPUTEROWE

GAMBLER 4/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 4 (17), rok trzeci
Kwiecień 1995
Nakład: 60 000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

In nomine Patris, et Filii, et Primae Aprilis

Witajcie na pokładzie. Kosmiczny prom międzygalaktyczny Gambler odpala z wyrzutni czwartej przy peronie 1995. Prosimy zapiąć pasy i rozpiąć spodnie. Torebki znajdują się w oparciu siedzenia, a stewardesa na życzenie pasażerów podaje także kaczki i baseny. Podróż odbędzie się z prędkością światła na wysokości lamperii. Księżyc po prawej, Słońce po lewej, bar w środku. Wódkę podają po godzinie trzynastej, ale dziś remanent. Prom będzie kontynuował lot do przodu niezależnie od życzenia Araba, który pięć minut temu wszedł do kabiny motorniczego mówiąc, że w walizce ma bombę wodorową i życzy sobie do Ursusa na Kolorową 7.

Dzisiejszy rejs promu odbywa się z niewielkim opóźnieniem ze względu na wymianę nawierzchni Drogi Mlecznej. Ograniczenia prędkości obowiązują także w galaktyce NS962 i między pierścieniami Saturna. Motorniczy powiedział, że dziś trafi dokładnie w szczelinę, lecz podczas jazdy prosimy trzymać się uchwytów, a bilety kasować w kasowniku. Na pytanie pana z przedziału ósmego, siedzenie szóste, odpowiadamy, że prom nie zatrzymuje się na stacjach Piła Główna Osobowa, Wrocław Nadodrze i Poznań Franowo. Stajemy natomiast m.in. w bazach Magic Carpet, Dawn Patrol, Blade Of Destiny, Mortal Kombat 2 i kilku następnych. Podczas postojów technicznych pasażerów obowiązuje nakaz palenia tytoniu i zakaz noszenia krawatów. Używanie WC na przystankach może zakończyć się śmiercią lub kalectwem obsługi serwisowej promu.

Aha. Mamy Prima Aprilis, więc nie jest do końca pewne, czy trafimy w ogóle do celu podróży. Dużo bardziej prawdopodobne wydaje się, że prom poleci do Wieczności, kontynuując lot w przestrzeni kosmicznej ku końcowi Wszechświata. Ponieważ potem zaczynają się kocie łby, radzimy podłożyć pod siedzenia książki telefoniczne lub poduszki powietrzne. Błędy w komputerze nawigacyjnym powstają ze względu na to, że jest w nim wmontowany procesor Pentium. Odchyłka od kursu wynosi jedną dziewięciomiliardową stopnia, lecz na przestrzeni trzystu lat świetlnych to w zupełności wystarczy, żeby wlecieć nagle do kuchni Pana Boga. Dziś – schabowy.

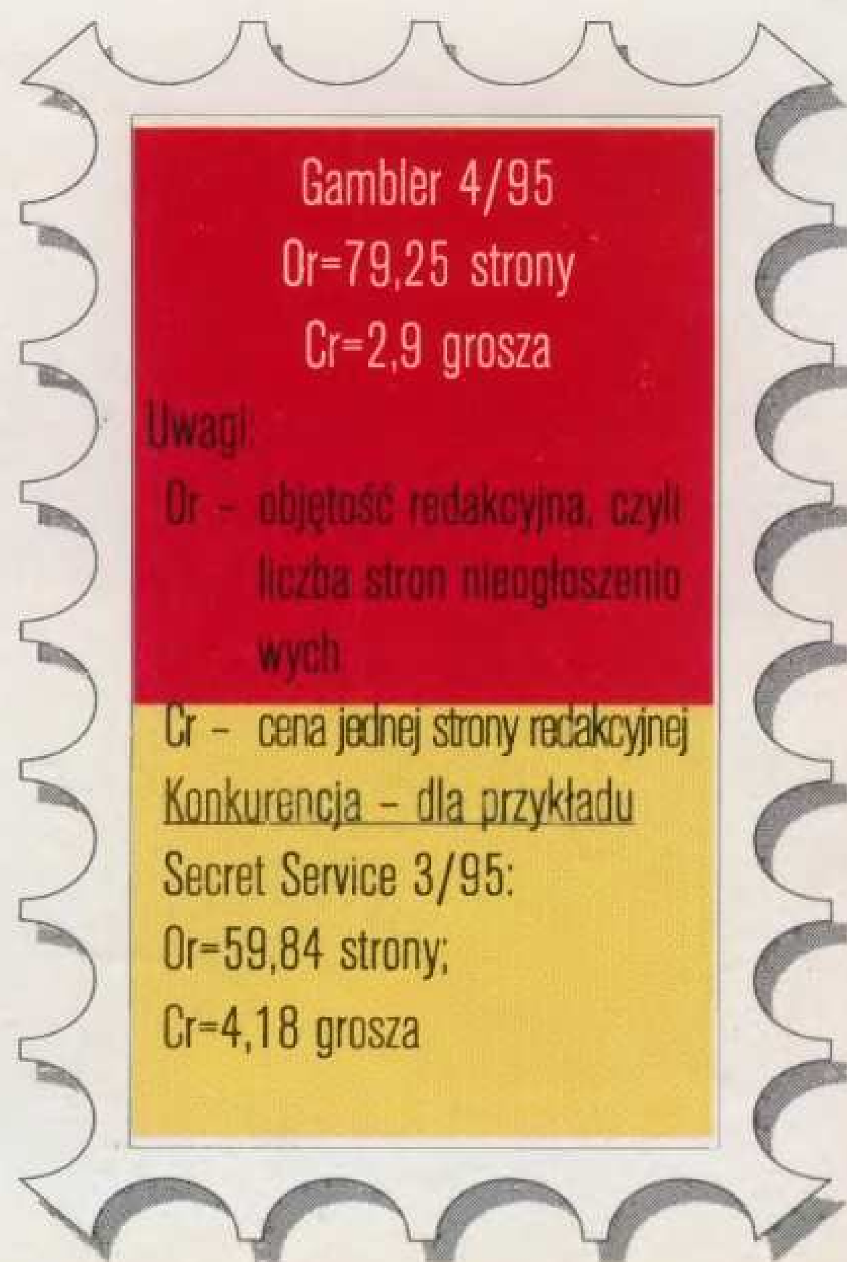
Prosimy nie pluć w przestrzeń kosmiczną i nie wyrzucać butelek za okno. Panie z biustami powyżej trójki prosimy natomiast o założenie staników, gdyż w stanie nieważkości swobodnie latające piersi mogą narobić sporo kłopotów. Podczas lotu zostanie zorganizowany konkurs na składanie i rozkładanie spadochronów na czas, quiz pod hasłem „Jak dryfować w przestrzeni kosmicznej w oczekiwaniu na karetkę pogotowia?" i zabawa towarzyska „Zakładamy kombinezony próżniowe". Bal maskowy odbędzie się drugiego dnia podróży w pomieszczeniach ambulatorium. Prosimy zabrać ze sobą maski tlenowe.

Życzymy spokojnej i przyjemnej podróży!

Załoga promu Gambler im. Janka Muzykanta

PS To był artykuł wstępny. Pytania w sprawie konkretów proszę kierować na Berdyczów. Telefon: trzy razy w rynnę i raz w parapet. Opłatę manipulacyjną i skarbową ui-szczać gotówką w terminie do końca bieżącego miesiąca w Kasie Pancernej. Uprasza się o nieużywanie Panzerfaustów i innych tamponów.

Dr DeStroyer w/z Mgr DeVolaille



Uwaga, Czytelnicy!
W kwietniowym Gamblerze, nie mogąc się oprzeć naszej szulerskiej naturze, ukryliśmy fałszywe karty – celowe błędy, rozsiane po całym numerze. NIE SĄ TO POJEDYNCZE SŁOWA ANI ZDANIA – raczej formy całościowe, np. element graficzny lub drobny tekścik. Najbystrzejsi mają szansę odnaleźć 9 świadomie przez nas umieszczonych błędów (a kto wie, ile przypadkowych?). Wygra ten, kto znajdzie najwięcej. Na zwycięzców czekają nagrody–niespodzianki, prawdziwe asy (dostarczone przez: NBP, Piątnik, IPS...).
PS Wszystkie konkursy są oczywiście prawdziwe.

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel./fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o. o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Wydawca:
Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy!)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete, News)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
415121
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet

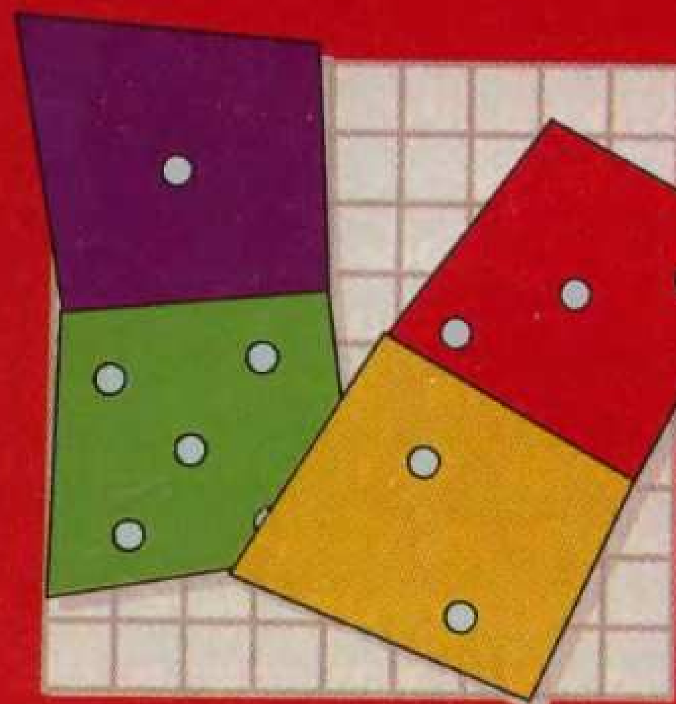
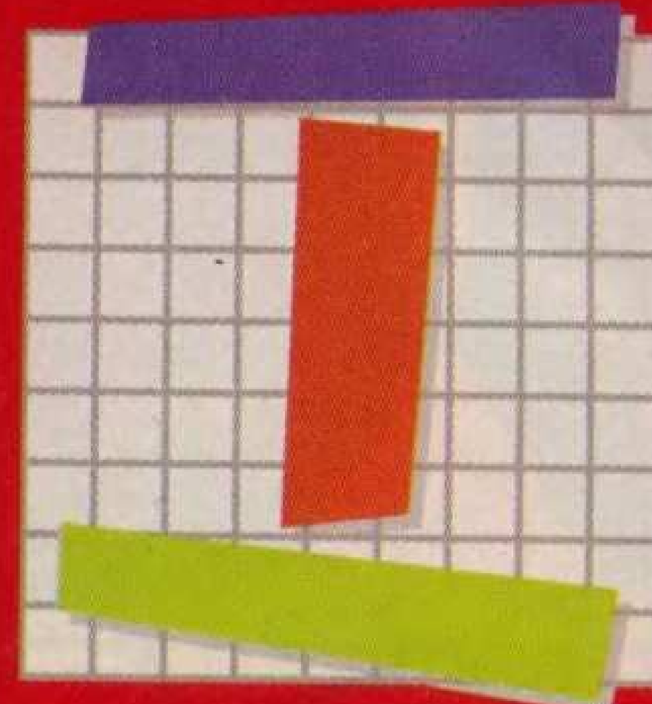
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę
© Jacek Kopalski

ROZDANIE

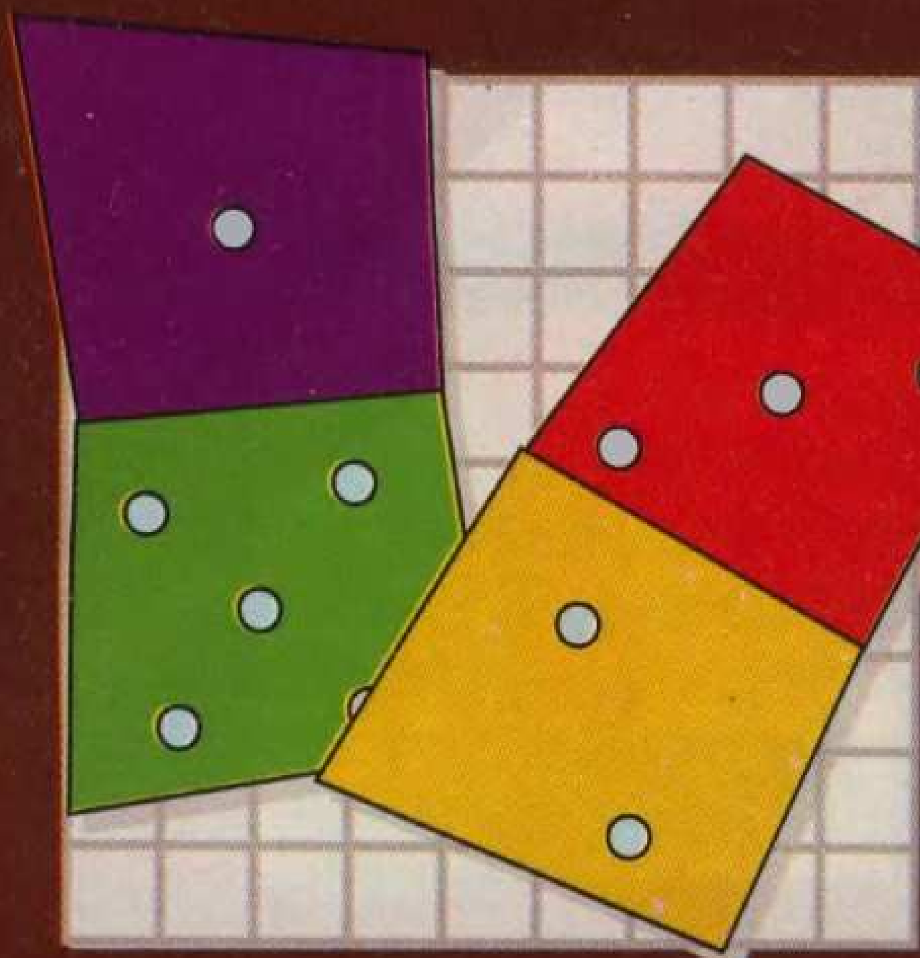









Indeks programów numeru



Magic Carpet

Gdzieś daleko we Wszechświecie istnieje planeta... Każda żyjąca tam istota obdarzona jest potężną siłą zwaną mana. Jednak tylko nieliczni potrafią ją kontrolować. Jak zwykle w takich przypadkach bywa, nadmiar potęgi prowadzi do rywalizacji, sporów i walk między mistrzami magii. Oto jeden z nich posiadł olbrzymią moc. Brak mu jednak rozsądku. Wypowiedział o jedno słowo za dużo i zniszczył świat – rozbił go na oddzielone od siebie rzeczywistości...

Żyjący w nich ludzie czekają na kogoś, kto zniszczy gnieżdżące się tam potwory i połączy wszystkie światy w całość. To właśnie nasze zadanie... Instrukcja do gry mówi o 50 światach, ale na krążku znajdują się dane do 70 poziomów!

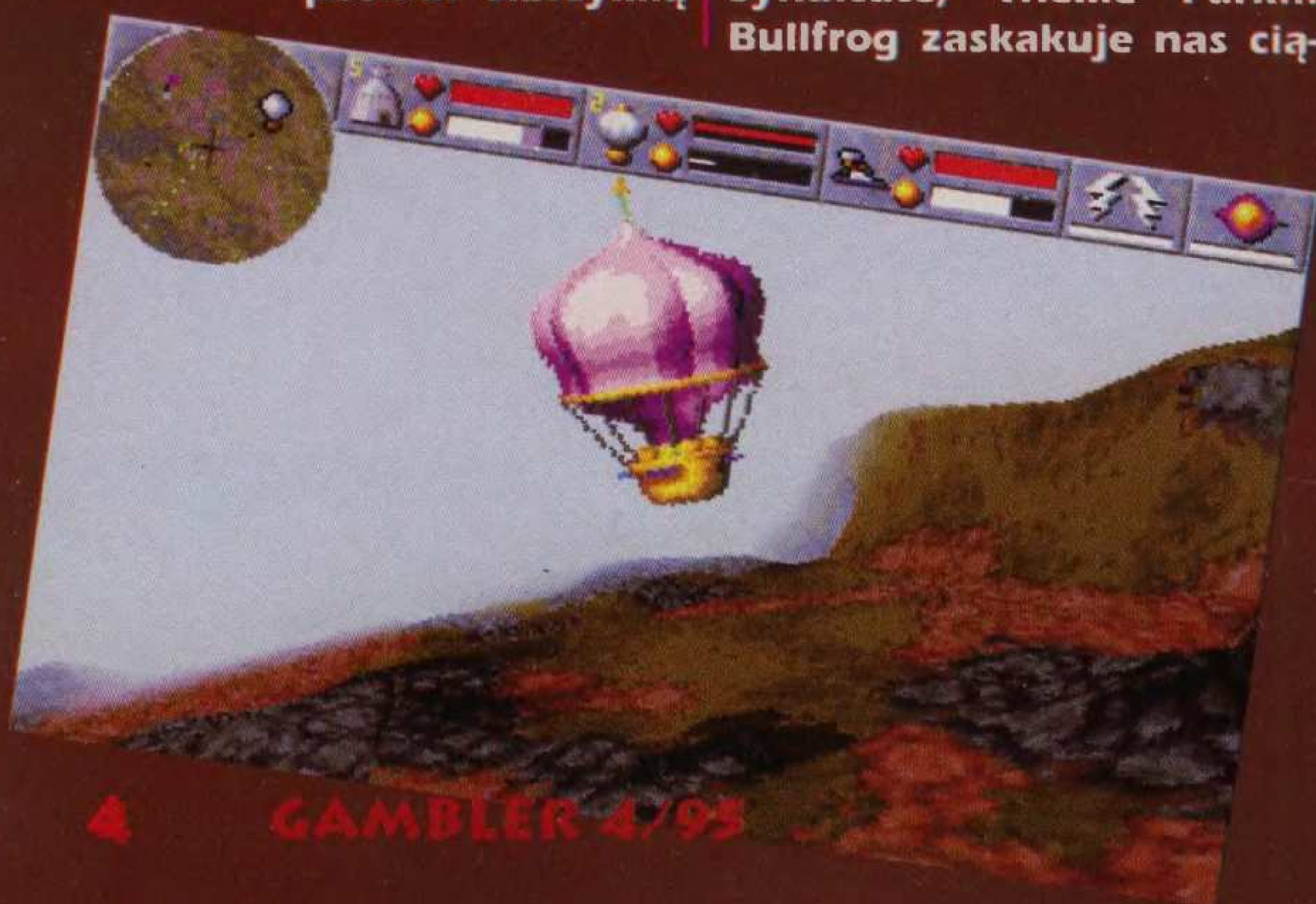
Pierwszą grą grupy Bullfrog był Populous – bardzo popularny w swoim czasie. Potem przyszła kolej na inne przeboje: Powermonger, Populous 2, Syndicate, Theme Park... Bullfrog zaskakuje nas ciągle nowymi, doskonałymi i oryginalnymi (a o to coraz trudniej) pomysłami. Ostatnim produktem jest gra Magic Carpet, w wersji tylko na CD-ROM.

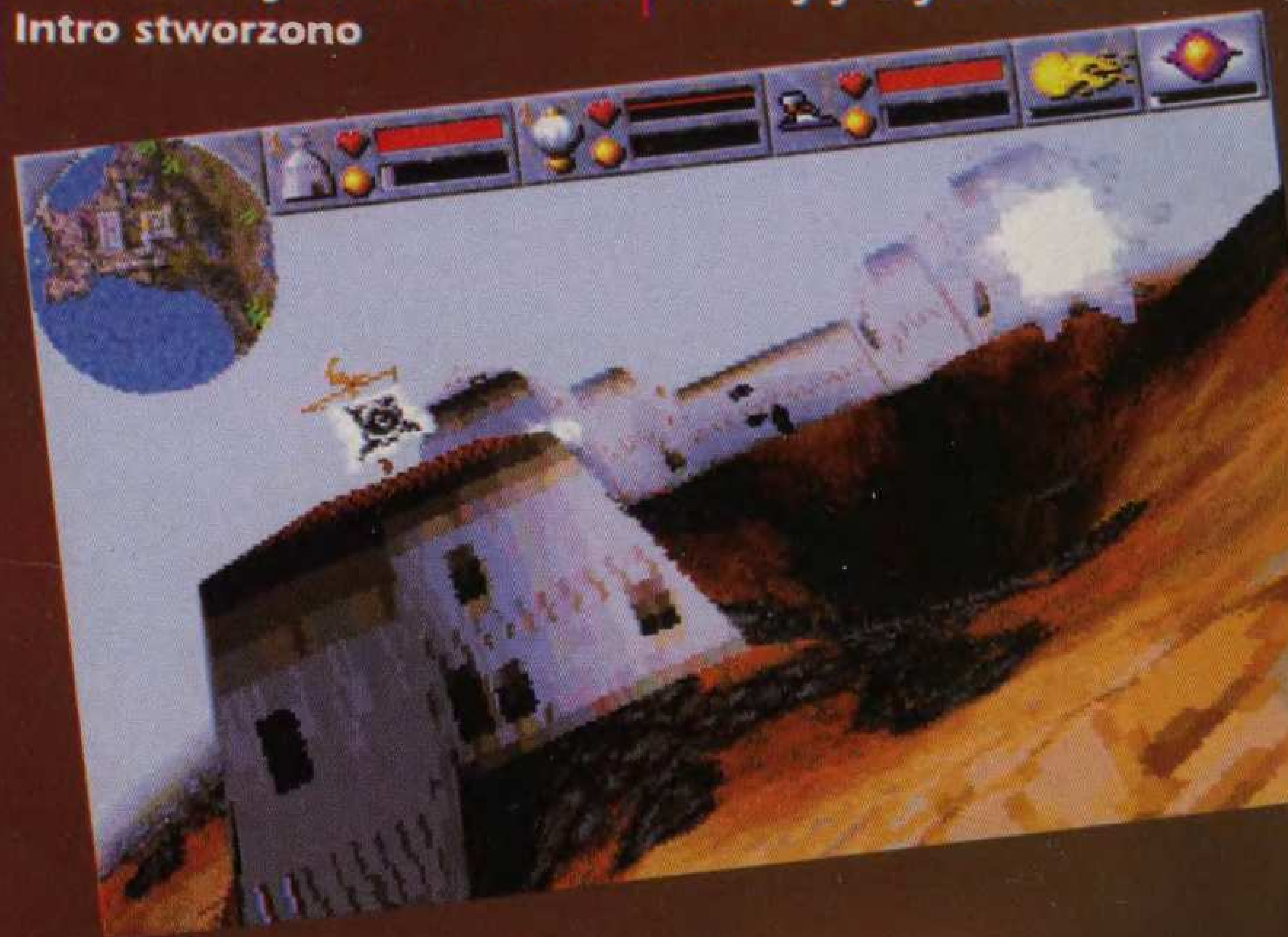
Magiczny Dywan to produkt naprawdę oryginalny. Pomysł gry jest do tego stopnia nowy, że trudno ją zakwalifikować do jakiegoś konkretnego gatunku. Na pewno jest to strzelanina, jednak także coś więcej niż tylko zwykła zręcznościówka. W zachodnich czasopismach pojawił się nawet, jako określenie tej gry, termin „strategic shoot'em-up", a może jest to symulacja latającego dywanu?

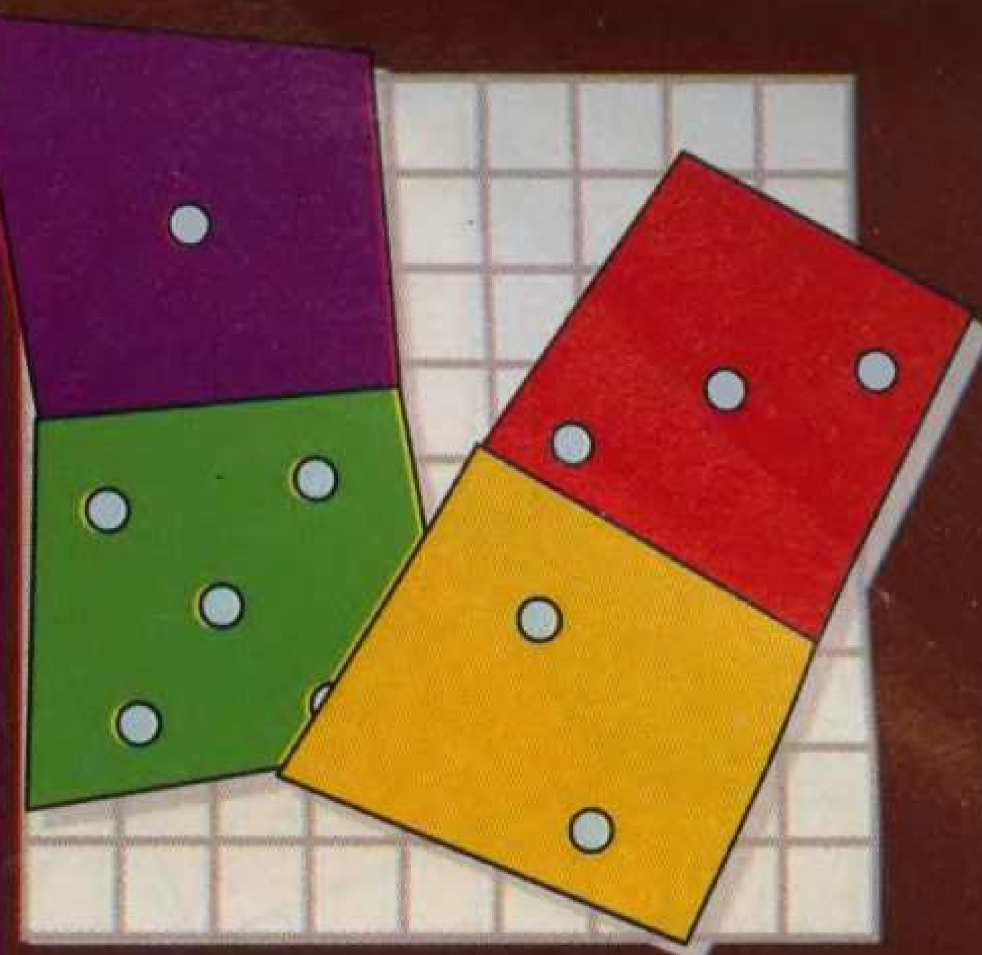
Grafika jest doskonała. Intro stworzono za pomocą programu 3D Studio. Wspaniała animacja! Jednak wstęp do Magic Carpet wprowadza graczy w błąd. Odpalenie pojedynczej kuli ognistej, przedstawione tam bardzo ładnie, może co najwyżej podrapać atakującego nas potwora po plecach. W walce najważniejsza jest szybkostrzelność – należy wycisnąć wszystko z biednej myszy. Efekty dźwiękowe opracowano doskonale, każdy potwór wydaje inne odgłosy, można się doskonale zorientować, co nas atakuje i z jakiego kierunku.

Wcześniejsze zapowiedzi straszyły „tytanicz-

SKINĘ DŁONIĄ,
A BŁYSKAWICE I KULE OGNISTE UDERZĄ WE WROGÓW MOICH.
POWIEM SŁOWO, A ZIEMIA ZADRŻY W POSADACH.
ZETRĘ W PROCH NAJWYŻSZE SZCZYTY, Z GŁĘBIN ZIEMI WYDŹWIGNĘ NOWE, POPŁYNĄ RZEKI OGNIA.
PRZYNIOSĘ ŚMIERĆ I ZAGŁADĘ JEDNYM, POKÓJ I SPRAWIEDLIWOŚĆ DRUGIM. OTO NADCHODZĘ...







nymi" parametrami grafiki i wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi. Rzeczywiście, podstawowa wersja gry wymaga 4 MB RAM oraz procesora 486SX, ale Magic Carpet chodzi dziarsko nawet na 386DX. Jednak pełne wykorzystanie grafiki i dźwięku umożliwia dużo silniejszy sprzęt (od 486DX 50 MHz wzwyż). Dopiero mając 8 MB RAM można skorzystać z opcji obrazu trójwymiarowego (okulary 3D Stereo dołączono do gry). Jedynie posiadacze Pentium z 16 MB RAM mogą uruchomić specjalną wersję z grafiką o wysokiej rozdzielczości... W grze może uczestniczyć do 8 graczy jednocześnie (NETBIOS i 8 MB RAM).

W Magic Carpet występują rozbudowane elementy gier „boskich", takich jak Populous. Są to potężne zaklęcia magiczne oraz siła mana. Napotykani na drodze przeciwnicy są różnorodni. Każdy z nich ma inne możliwości, silne i słabe strony.

Zaklęcia

Znajdujemy je w urnach rozrzuconych po obszarze każdego ze światów. Ich zestaw jest urozmaicony – 24 typy. Istnieją zaklęcia specjalne (w niebieskich urnach), które można wykorzystać tylko na danym poziomie. Opis wszystkich zaklęć znajduje się w odpowiedniej ramce.

Potwory

są reprezentowane przez wiele gatunków. Od niezbyt niebezpiecznych, ale często spotykanych, do naprawdę potężnych przeciwników. Każdy zniszczony potwór pozostawia po sobie energię mana, którą możemy przejąć.

Świadomie używam niekiedy innych nazw, ponieważ te z drukowanej instrukcji do gry nie mają wiele wspólnego z występującymi potworami. Na przykład: kraken to olbrzymia roślina morska wyposażona w macki, natomiast potwór morski z gry jest najbardziej zbliżony do trytona...

Potwory można podzielić na cztery podstawowe grupy, w zależności od zagrożenia, jakie ze sobą niosą. Do pierwszej należą pszczoły, jeźdźcy emu, szkielety oraz sępy. Są one niebezpieczne tylko w początkowej fazie gry, gdy nie mamy jeszcze dużych zapasów w mana ani potężnego zamku. Nie można jednak ich lekceważyć, ponieważ atakują w dużych grupach.

Bardziej niebezpieczne są małpy, trolle oraz czerwie miotające kule ogniste. Występują w mniejszych grupach, niż te wymienione poprzednio, są jednak znacznie odporniejsze na atak szczególnie czerwie).

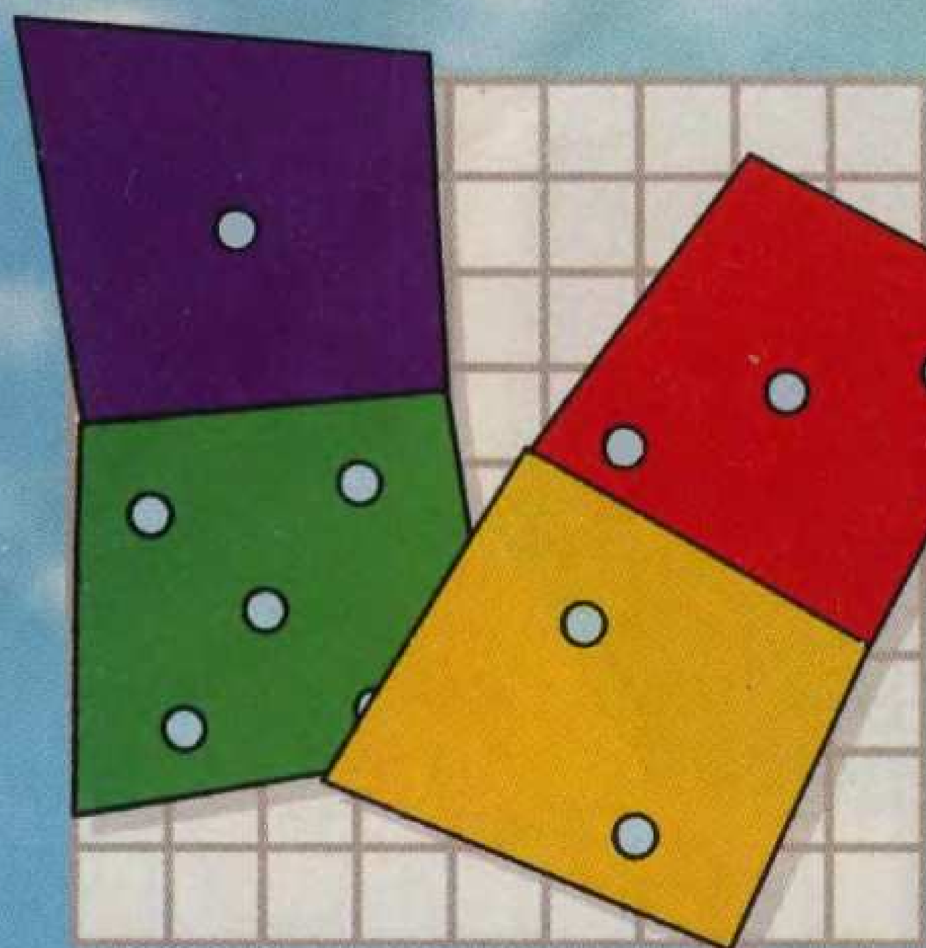
W skład trzeciej grupy potworów wchodzą:

Latające czerwie – powietrzna wersja czarnych robaków, o wiele groźniejsze od ich lądowych kuzynów.

Dżiny – nie są zbyt niebezpieczne. Specyfika stosowanej przez dżina taktyki walki potrafi każdego doprowadzić do bólu głowy – ranny i osłabio-







ny znika, potem ponownie pojawia się w tym samym miejscu. Jeżeli jednak napotkamy dżina po drodze, to najlepiej zmusić go do znik-



nięcia, a potem oddalić się z tego miejsca. Jeżeli mamy nieco szczęścia, znajdzie sobie nową ofiarę. Większe problemy zaczynają się w momencie, gdy zaatakuje nasz zamek... Wtedy, praktycznie, jedyną skuteczną metodą jest pozwolić mu zniszczyć jeden poziom zamku i odbudować go, po chwili.

Gryfy – wyjątkowe potwory. Najczęściej podróżują w stadach złożonych z 2–5 sztuk. Jeżeli nie atakujemy ich – ignorują nas! Zaatakowane są bardzo groźne – jednoczesny sztorm błyskawic z kilku stron jednocześnie nie należy do przyjemności. Atak za pomocą np. meteoru jest samobójstwem – używają zaklęcia odrzucenia!

Kraby – na początku wyglądają niepozornie, jednak potrafią przyswajać energię mana. Rosną powoli, ale mogą osiągnąć olbrzymie rozmiary. Małe kraby potrafią miotać kule ogniste, a duże – nawet meteory! Po usłyszeniu charakterystycznych dźwięków, jakie wydają kraby, lepiej rzucić mniej ważne zajęcia i zniszczyć stwory, zanim urosną!

Trytony – często przebywają w grupach, są bardzo niebezpieczne. Atakują sztormem błyskawic. Często używają bardzo nieprzyjemnego zaklęcia – związania.

Ostatnia grupa potworów składa się wyłącznie z jednej wielkiej indywidualności – **smoka**. Najpotężniejszy z przeciwników. Bardzo odporny i niebezpieczny. Wysyła strumień kul ognistych. Podobnie jak krab absorbuje energię mana.

Czarnoksiężnicy

Nie jesteśmy osamotnieni w walce o zdobycie władzy nad światem. Po okolicy kręcą się inni czarodzieje (podobno źli!). Niektórzy są neutralni, inni



atakują nas, nasz zamek czy balon przy każdej nadarzającej się okazji! Walka z potworami to fraszka w porównaniu z pojedynkiem z mistrzem magii, chyba że to my zaskoczymy przeciwnika... Gra zmusza tutaj do niemoralnego postępowania – nie ma czegoś takiego jak wypowiedzenie wojny. Trudno... Lepiej zabić niczego nie spodziewającego się przeciwnika, niż mieć z nim później kłopoty. Do walki z czarownikami musi niekiedy dojść – ilość mana w każdym świecie jest ograniczona. Przejście do kolejnego poziomu uzależnione jest od zebrania określonej ilości energii magicznej. Co więc robić, gdy to, czego potrzebujemy znajduje się w zamku sąsiada?

Zaklęcia



A. Kule ogniste – podstawowe zaklęcie bojowe.
B. Zawładnięcie – umożliwia przejęcie kontroli nad energią mana.
C. Przyspieszenie do przodu – umożliwia ucieczkę w wypadu napotkania silniejszego wroga.
D. Zamek – buduje bazę, w której przechowywane są nasze zapasy energii mana. W trakcie budowania zamku pojawia się balon, który transportuje do niego zdobytą siłę mana. Kolejne użycie tego czaru powoduje rozbudowę zamku aż do poziomu 7 (z 3 balonami). Jeżeli posiadamy taki zamek, to jesteśmy praktycznie nieśmiertelni – odradzamy się ponownie w jego obszarze (Space Bar).
E. Uzdrowienie – zamiast wracać do zamku, można użyć tego zaklęcia.
F. Odrzucenie – ochrania przed zaklęciami, które w początkowej fazie przybierają postać kuli: wulkan, krater, meteor, kule ogniste. Nie zawsze skutkuje.
G. Tarcza – eliminuje 75% energii atakującego nas czaru.
H. Niewidzialność – okresowo ukrywa nas przed wrogiem, do



Z magicznej księgi

1. Zaklęcie tworzące zamek można, a nawet trzeba, stosować jako broń. Warto wybudować zamek w miejscu nagromadzenia się potworów. Zostaną wtedy zniszczone, co pozwoli nam zdobyć pewien zapas mana.
2. W każdym świecie można wybudować tylko jedną bazę. Niekiedy konieczne jest zniszczenie własnego zamku, jeżeli nie można rozbudować go do poziomu zapew-



momentu użycia jakiegokolwiek zaklęcia.

I. Trzęsienie ziemi – najlepiej stosować je w celu odcinania potworom lądowym dostępu do naszego zamku. Zawsze przed jego rzuceniem należy sprawdzić kierunek na mapie – ma daleki zasięg... Doskonale nadaje się do przebijania przejścia przez wysokie mury, nad którymi nie możemy przelecieć.
J. Krater – tworzy wielkie zagłębienie terenu, niszcząc znajdujące się na danym obszarze potwory.
K. Meteor – najpotężniejsze zaklęcie, które można ukierunkować na określonego wroga. Doskonale nadaje się do niszczenia trytonów.
L. Wulkan – zaklęcie podobne do krateru, dodatkowym efektem są potoki lawy.
M. Sztorm błyskawic – najskuteczniejsza z podstawowych broni. Łatwa w użyciu (wystarczy przytrzymać PPM), o dużej sile i skuteczności. Zaklęcie odrzucenia nie chroni przed atakiem tego typu.
N. Piorun – wysyła pojedynczy piorun kulisty, który unosi się w powietrzu. Wyładowania elektryczne uderzają w potwory znajdujące się w promieniu jego działania. Silniejszy od sztormu, jednak trudniejszy do kontrolowania.
O. Armia szkieletów – zaklęcie skuteczne podczas ataku na wrogi zamek.
P. Magnes mana – przyciąga mniejsze kule energii mana z okolicy.
R. Kradzież energii mana – niezbyt skuteczne zaklęcie...
S. Ujawnienie – pokazuje lokalizację wszystkich czarnoksiężników biorących udział w walce oraz miejsce pobytu ich balonów.
T. Związanie – uniemożliwia ucieczkę wrogiemu czarnoksiężnikowi.
U. Teleportacja – natychmiastowe przeniesienie do zamku. Kolejne użycie tego zaklęcia przenosi nas z powrotem w to samo miejsce.
W. Ściana ognia – tworzy ognistą zasłonę wokół wroga. Skuteczna w ataku na zamek.
X. Przyspieszenie do tyłu.
Y. Pole śmierci – wysyła fale atakujące wszystkich wrogów, znajdujących się w promieniu działania zaklęcia.
Z. Strumień kul ognistych.

niającego ukończenie scenariusza (Shift–L).

3. Walcząc z powolnym wrogiem znacznie korzystniej jest atakować z poruszającego się wolno lub nawet nieruchomego dywanu, niż podczas szybkiego lotu.

4. Podstawową formą walki z liczniejszym i ruchliwym przeciwnikiem jest



lot do tyłu i ostrzeliwanie goniących nas potworów. Metoda skutecz-



na nawet wtedy, gdy atakuje nas duża grupa przeciwników. Do tej formy walki musimy jednak posiadać spory zapas mana, umożliwiający leczenie ran lub ucieczkę...

5. W początkowej fazie gry najbezpieczniejszą formą walki jest wykorzystanie osłony naszego zamku. Wystarczy zawisnąć nieruchomo w jego pobliżu i wysyłać serie pocisków w kierunku atakujących potworów. Podobną technikę można stosować w walce z silniejszym potworem.



6. Jeżeli naszym przeciwnikiem jest smok, to najskuteczniejszym sposobem ataku jest wykorzystanie teleportacji. Atakujemy ciągłym sztormem błyskawic lub serią kul ognistych. W momencie, gdy zostaje nam minimalna ilość energii pozwalająca na teleportację do zamku – wykonujemy skok, uzupełniamy stan mana i leczymy rany... Potem ponowny skok.

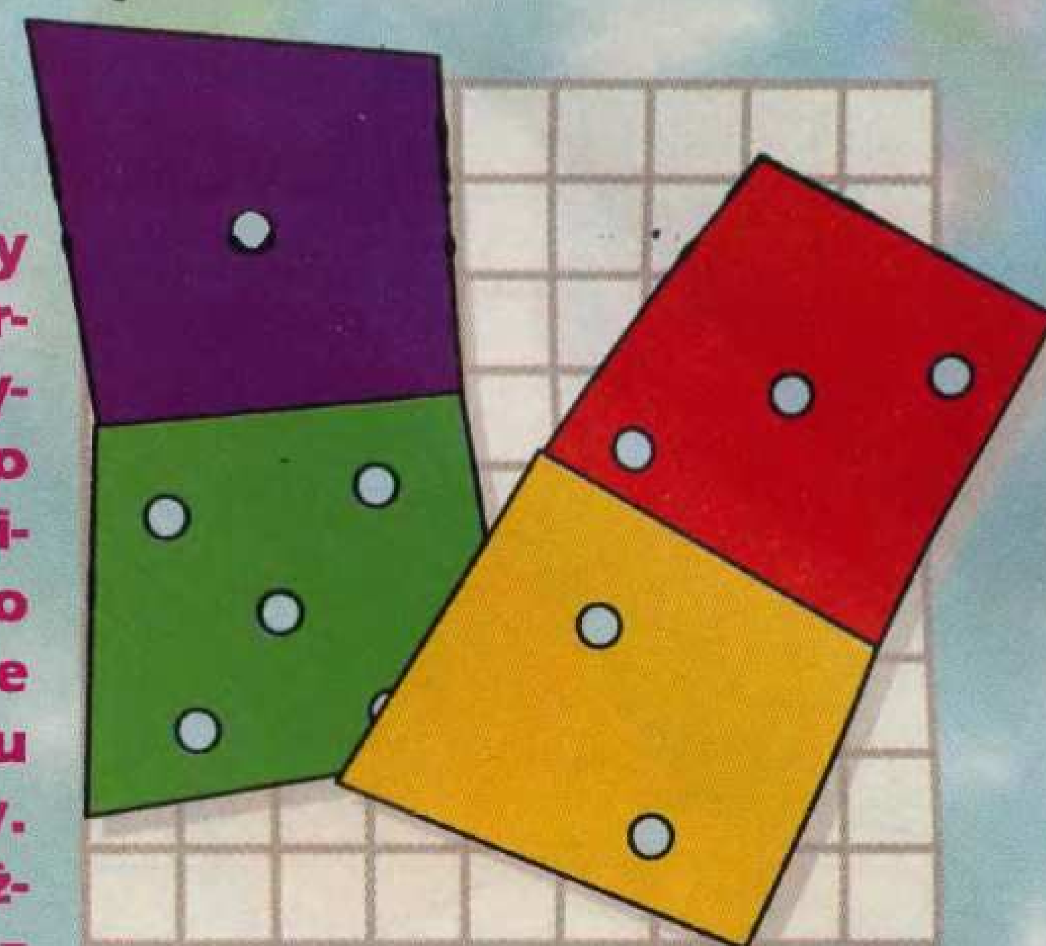
7. Po zabiciu czarnoksiężnika możemy przejąć cały



jego zapas mana (nie zmagazynowany w zamku!) rzucając czar zawładnięcia na jego szkielet.

Magic Carpet to gra bardzo dobra – na tyle prosta, że granie sprawia przyjemność i jednocześnie na tyle





trudna, że szybko się nie znudzi. Doskonały pomysł na fabułę, wysoka grywalność i wspaniała oprawa gry czynią z niej jednego z kandydatów do tytułu „gry roku". Jestem gotów zary-



zykować twierdzenie, że Magic Carpet jest obecnie najlepszą ze wszystkich gier



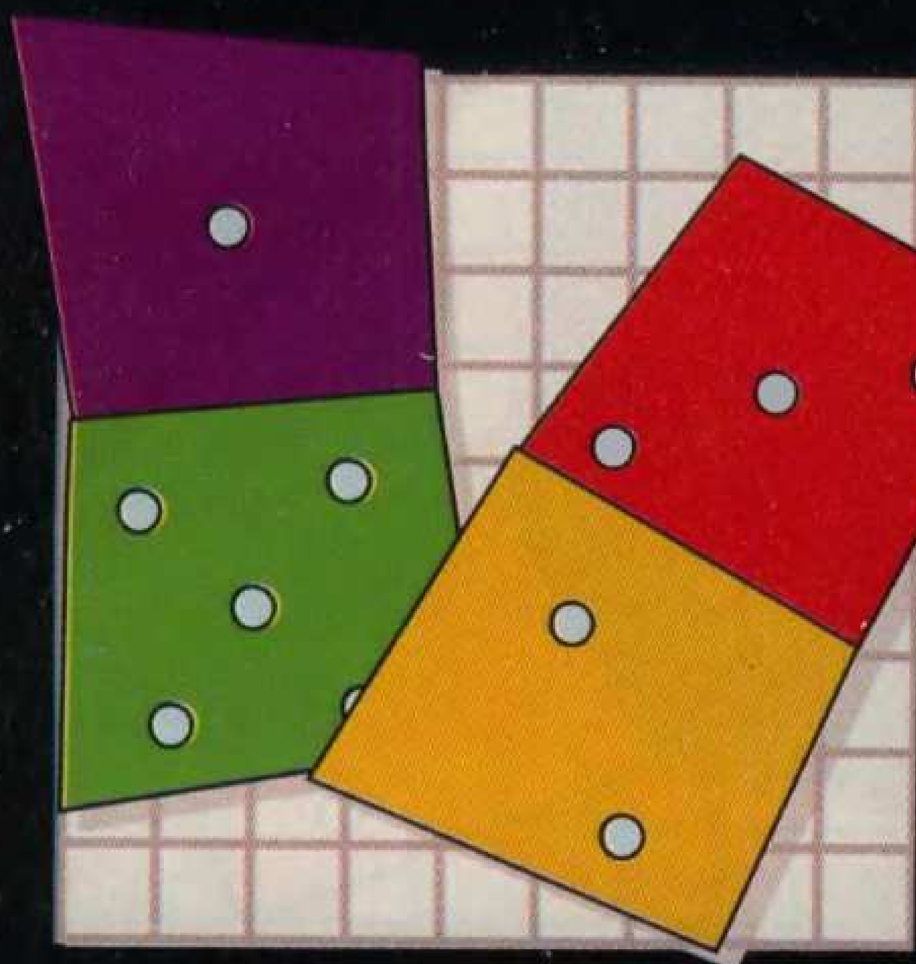
stworzonych dotychczas specjalnie na CD-ROM.

Jacek Ilczuk

MAGIC CARPET CD
Bullfrog 1994
Strat.-zręczn.
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

OKO BEHOLDERA



Wierzyć się nie chce, iż mijają już cztery lata od kiedy firmy SSI i Virgin rozpoczęły cykl Eye of the Beholder. Przedtem SSI dominowało na rynku gier role–playing, po pierwsze – jako wyłączny posiadacz licencji systemu Advanced Dungeons & Dragons, po drugie – jako producent gier, takich jak cykl Krynn czy Pool of Radiance. Były to jednak programy dość ubogie pod względem graficznym. Dopiero współpraca SSI z Virgin zaowocowała dopracowaną i od strony graficznej wypieszczoną pierwszą częścią Eye of the Beholder. Nietrudno doszukać się w tej grze związków ze starszym o trzy lata programem Dungeon Master (w wersji na Amigę i Atari ST). Mamy więc grupę bohaterów podróżujących poprzez wielopoziomowe labirynty pełne złowrogich monstrów; rozwijających swe umiejętności walki i czarowania; rozwiązujących liczne, czasem niełatwe, zagadki. Ale Eye of the Beholder zdecydowanie przewyższa jakością Mistrza Podziemi. Zarówno jeśli spojrzymy na grafikę, jak i z uwagi na łatwość obsługi programu czy względy czysto merytoryczne. Nic więc dziwnego, że Eye of the Beholder stał się niedościgłym wzorem dla labiryntowej odmiany role–playing. Ideę z niezwykłym powodzeniem kontynuowała firma Virgin (w Lands of Lore), natomiast SSI poszedł w nieco odmienną stronę – przygotowując kontrowersyjne programy, takie jak Dark Sun, Ravenloft czy Menzoberranzan.

Świat i Misje

W zasadzie o świecie gry nie mamy dokładniejszych wiadomości. Wszystkie części cyklu łączy istnienie miasta Waterdeep, z którego za każdym razem wyrusza drużyna. W pierwszej części cyklu celem wyprawy jest spenetrowanie podziemi pod miastem Waterdeep i zabicie tytułowego Beholdera. W drugiej natomiast – grupa wezwana przez opiekuna grodu, maga Khelbena, ma za zadanie odnaleźć wysłanego do świątyni Darkmoon zwiadowcę. Niejako przy okazji odkrywa, że świątynię opanowali źli klerycy, kierowani przez potężnego maga Drana Draggore. W części trzeciej – grupa, znów na prośbę



Timur i jego drużyna – EoB 1





Sprzeczka z magiem – EoB 1



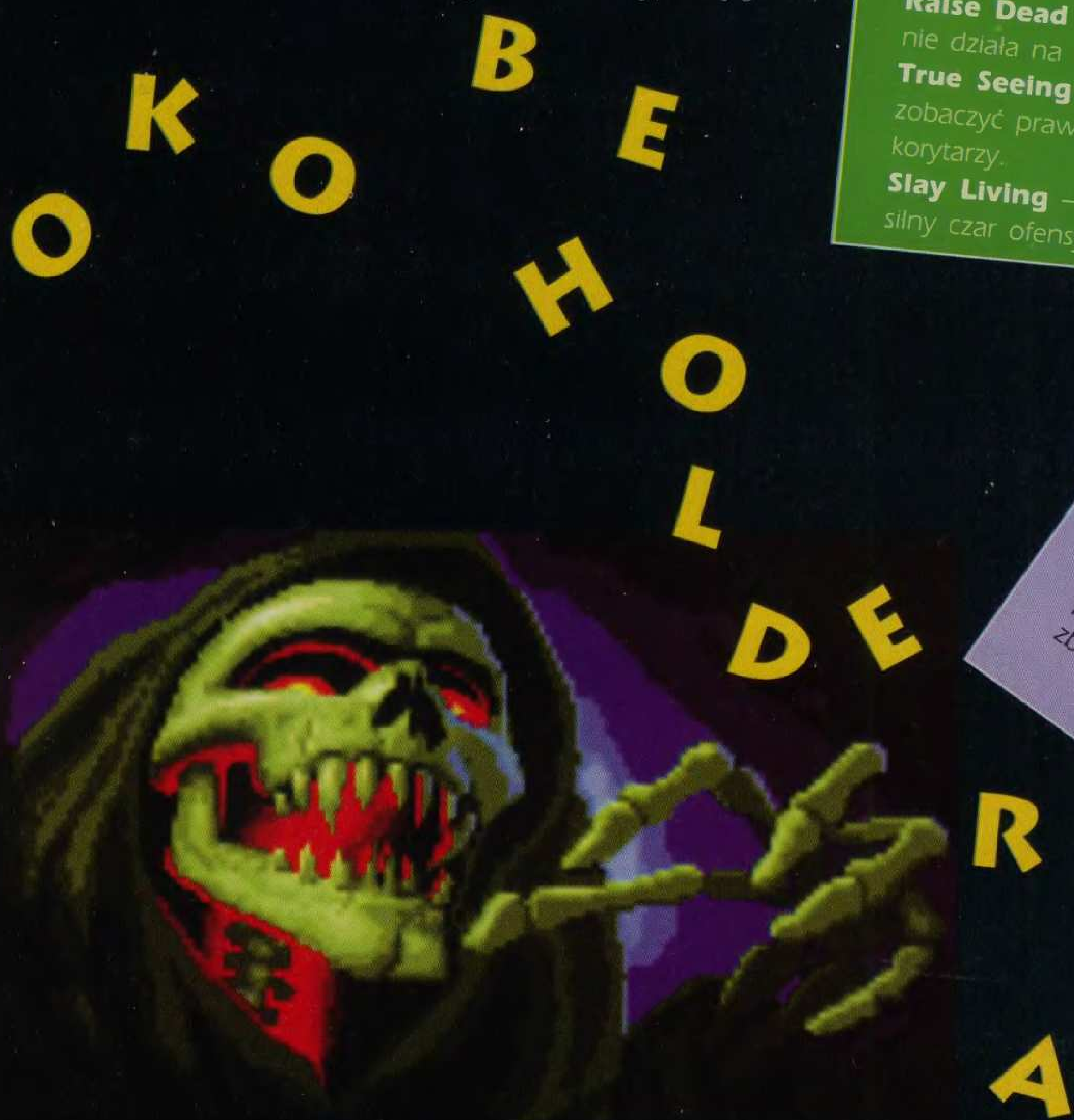
Teleportal – EoB 1

Czary kleryckie

Fire Blade – tworzy ognisty miecz w dłoni kleryka. Aby rzucić ten czar, kleryk musi mieć wolną rękę.
Cause (...) Wounds – czar, który kleryk może rzucić tylko wtedy, gdy stoi w pierwszym szeregu.
Slow Poison – nie kuruje postaci, ale opóźnia skutki działania trucizny.
Prayer, Negative Plane Protection – grupa zyskuje dodatkowe punkty w ataku i obronie.
Raise Dead – czar ten nie działa na elfy.
True Seeing – pozwala zobaczyć prawdziwy układ korytarzy.
Slay Living – bardzo silny czar ofensywny.

Czary magiczne

Haste – czyni grupę nadnaturalnie szybką. Grupa powinna toczyć każdą walkę, będąc pod wpływem tego zaklęcia.
Ice Storm – silny czar ofensywny. Można go bezpiecznie stosować tylko na dużą odległość, inaczej zrani również członków drużyny.
Dispel Magic – pozwala na zlikwidowanie magicznie stworzonej przeszkody.
Remove Curse – usuwa działanie klątwy. Ważny czar, gdyż postać, która trzyma przeklęty oręż lub założy przeklętą zbroję, nie może się ich pozbyć bez zatosowania tego czaru.



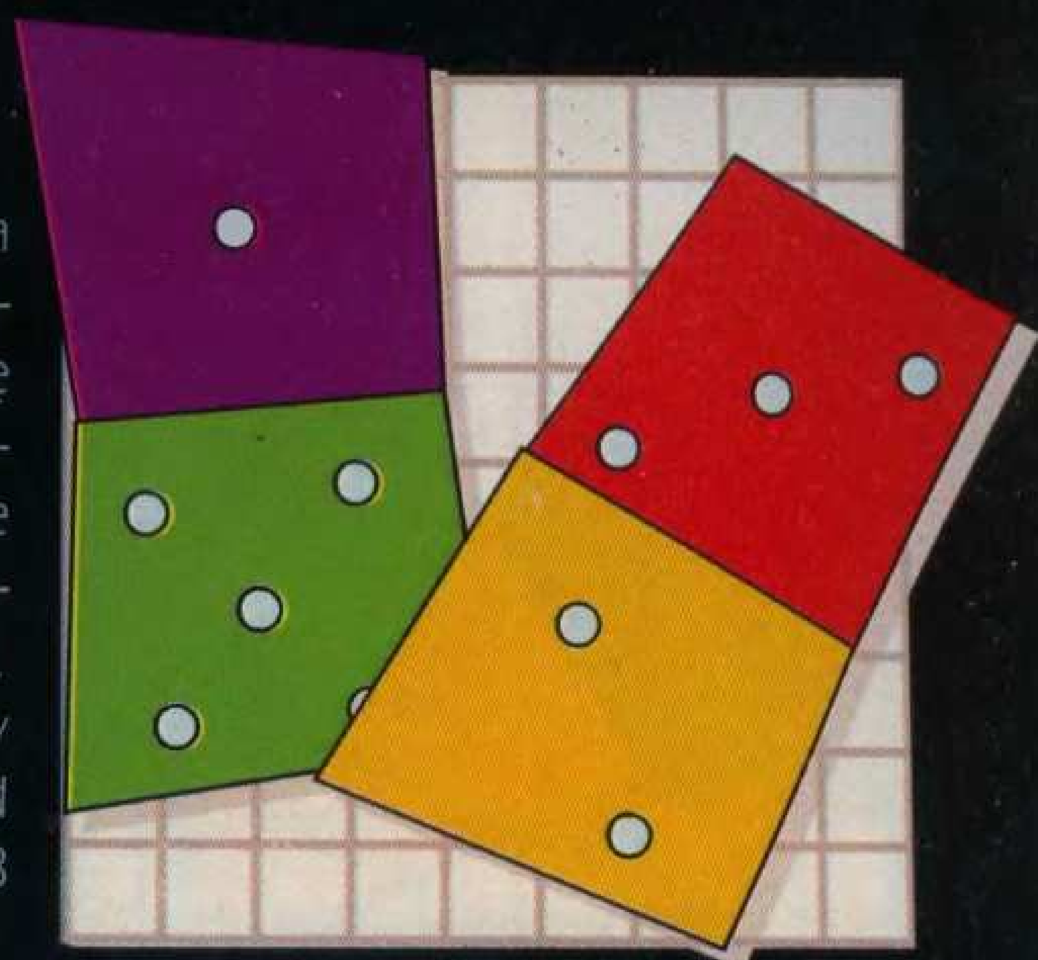
Atak szkieletowego rycerza – EoB 1

Khelbena, wyrusza z Waterdeep, aby zbadać ruiny starożytnego miasta elfów Myth Drannor.

Każda misja kończy się z chwilą zniszczenia najgroźniejszego przeciwnika. Ale droga najeżona jest pułapkami, czyhają na niej setki potworów i rozwiązać należy dziesiątki zagadek, z których część może niedoświadczonemu graczowi sprawić mnóstwo kłopotów.

Trzeba tylko żałować, że żadna z części cyklu nie daje możliwości wypełniania przeróżnych misji mniej ważnych, które albo dawałyby grupie dodatkowe punkty doświadczenia, albo wzbogacały jej wiedzę o penetrowanym świecie. Można tylko przypomnieć sobie, jak wiele alternatywnych zadań możemy wypełnić w cyklu Might&Magic czy Dark Sun. W serii EoB zdarza się co prawda, iż grupa otrzyma jakieś dodatkowe zlecenie (uratowanie krasnoludzkiego króla w pierwszej części), ale nie wpływa to w żaden sposób na przebieg rozgrywki.

Wydaje mi się, że twórcy Oka Beholdera popełnili błąd rezygnując z przedstawienia mitycznych, historycznych czy mityczno–historycznych realiów świata. Co prawda w częściach drugiej i trzeciej cyklu grupa poznaje już w miarę rozbudowaną historyjkę opowiadaną przez napotkane osoby, ale nadal nie ma porównania z bogactwem przedstawiania realiów, z jakim mamy do czynienia w Ultimie czy Dark Sun. Powód jest jednak prosty: w EoB nie występuje opcja rozmowy. Bohaterowie zapoznają się jedynie z monologami spotykanych mieszkańców świata, a możliwości reakcji na te komunikaty są w zasadzie żadne. Sytuacja podobna do znanej z Might&Magic czy Betrayal at Krondor.

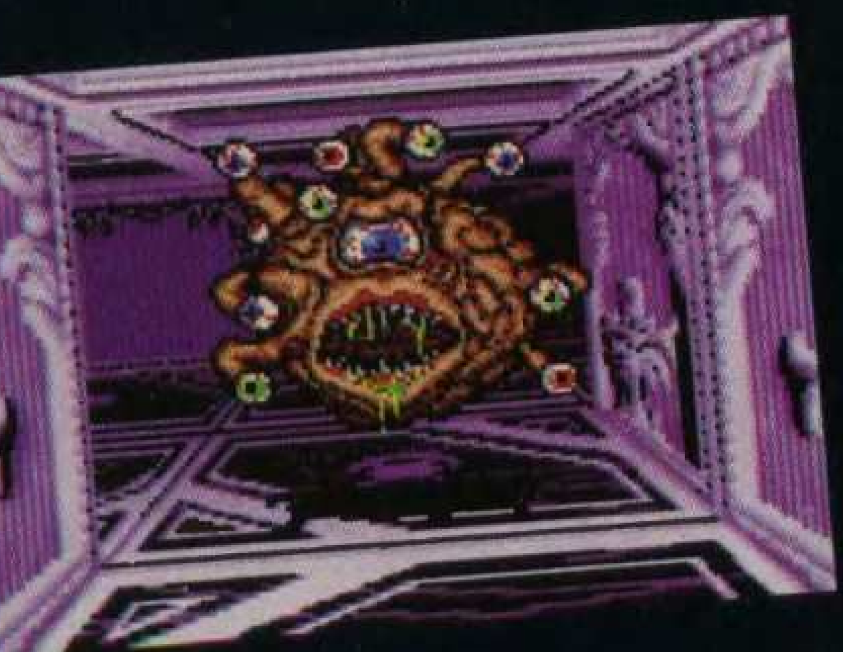




Konkurs Oka Beholdera

Skąd pochodzą imiona członków tej drużyny? Zaczerpnięto je z filmu, dwóch powieści i gry komputerowej. Aby wziąć udział w losowaniu licencyjnych gier komputerowych, ufundowanych przez **IPS Computer** Group, należy odgadnąć pochodzenie imion czterech (lub trzech, jeżeli nikomu nie uda się osiągnąć maksymalnego wyniku) postaci. Rozwiązania – **wyłącznie na kartach pocztowych** – nadsyłajcie do 1 maja 1995 r. pod adresem redakcji, z **dopiskiem Beholder.**


Brama - EoB 1


Xanathar - EoB 1


Golem - EoB 1



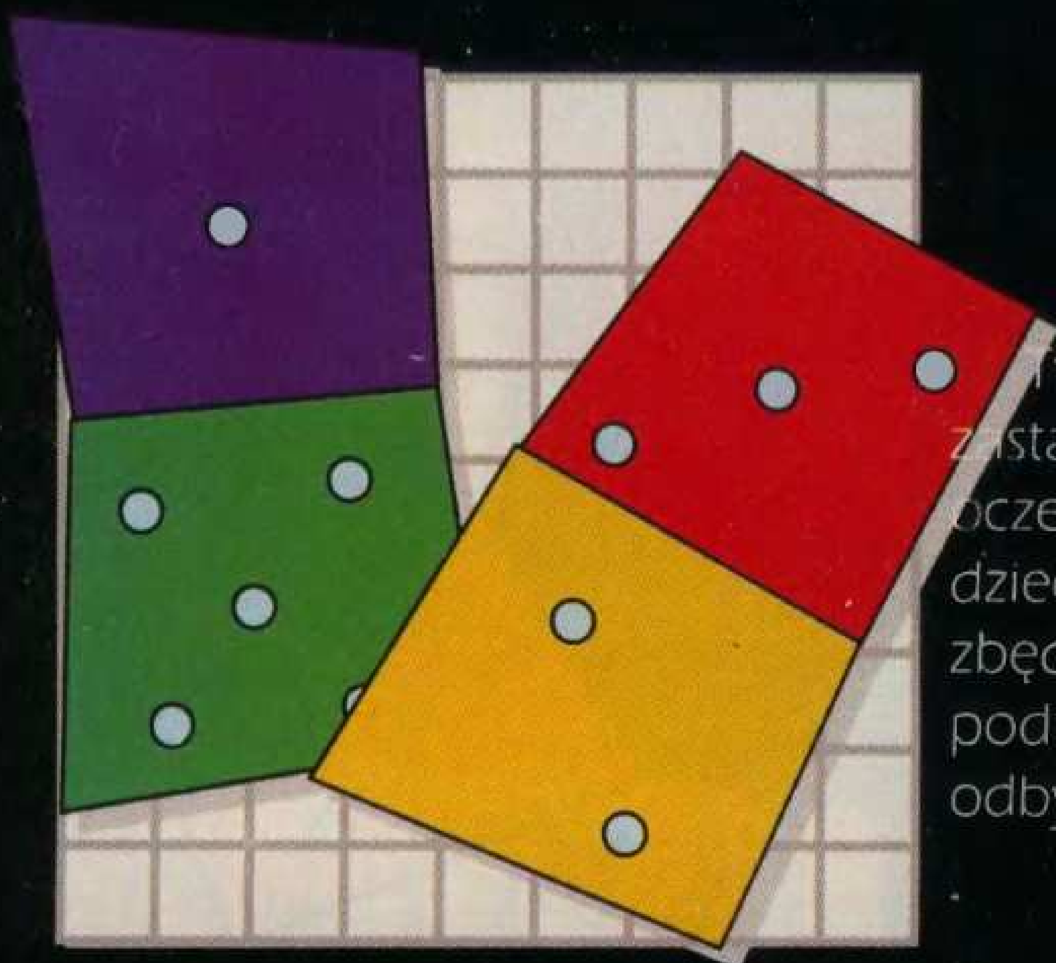




SĄ RZECZY, KTÓRYM MIJAJĄCE LATA DODAJĄ TYLKO UROKU I SMAKU. WINO, KONIAK, WHISKY, NO I... CYKL EYE OF THE BEHOLDER.

Bohaterowie

Jak w każdym programie RPG – właśnie odpowiedni dobór bohaterów będzie decydował o przebiegu rozgrywki. O jej łatwości, trudności czy nawet niemożności ukończenia misji. Gracz kreuje na początku cztery postacie, które stworzą „jądro” drużyny. Dwie dalsze mogą dołączyć po drodze. Do wyboru mamy sześć ras: ludzi, elfy, półelfy, krasnoludy, gno-



my i niziołki. Również wybierać możemy spośród sześciu profesji. I tak w drużynie mogą się znaleźć: wojownik, paladyn (dobry i praworządny rycerz dysponujący zdolnościami stosowania magii kleryckiej, ale dopiero na bardzo wysokim poziomie doświadczenia), ranger, kleryk, mag i złodziej. Przedstawiciele niektórych ras będą mieli zdolność łączenia profesji (celują w tym zwłaszcza półelfy, mogące szkolić się nawet w trzech zawodach równocześnie), a innych – nie są w stanie poznać więcej niż jeden zawód.

Każdy bohater ma swoją „metryczkę" z danymi, takimi jak cechy, liczba zdobytych punktów doświadczenia i poziom doświadczenia w poszczególnych profesjach. Najważniejszymi cechami są: kondycja (constitution), decydująca o liczbie Punktów Życia (HP), zręczność (dexterity), od wielkości której zależy parametr Armor Class wskazujący, jak silny będzie cios wroga kiedy dojdzie do celu (i czy w ogóle dojdzie) oraz siła. Pozostałe cechy mają, niestety, znaczenie nikłe lub żadne. Tak samo rzecz się ma z charakterem postaci, a dla przebiegu rozgrywki jest obojętne, czy gramy postacią neutralną, złą, dobrą, praworządną czy chaotyczną.

Idealna drużyna

Tworząc bohaterów musimy zastanowić się, czego od nich oczekujemy oraz z grubsza wiedzieć, jakie umiejętności są niezbędne w tej niebezpiecznej podróży, którą przyjdzie nam odbyć. Na wstępie trzeba zauważyć, że grupa będzie walczyć w „szyku dwójkowym", a więc dwie osoby z przodu, dwie z tyłu (ewentualnie, jeżeli w grupie jest pięciu czy sześciu bohaterów, to te dodatkowe postacie są cofnięte do trzeciej linii). Wiąże się z tym odpowiednia strategia. Bowiem potwory mogą (najczęściej, ale są od tej reguły wyjątki) atakować tylko osoby z pierwszego rzędu. Niestety, również tylko bohaterowie z pierwszego rzędu mogą atakować mieczem czy toporem. Cofnięte postacie są w stanie jedynie rzucać czary (też nie wszystkie, ale ogromna większość), strzelać z łuku lub procy czy ciskać kamieniem bądź nożem.



Prawy prosty - EoB



Pazurzasty - EoB 2



Trąbalski - EoB 2

W związku z taką strategią prowadzenia walki, warto w pierwszym szeregu ustawić postacie: po pierwsze – mające dużą liczbę Hit Points, a po drugie – zdolne do używania miecza, maczugi czy topora. Najlepiej jeżeli będą to w dodatku bohaterowie zdolni do walki obu rękami (czyli longsword lub axe w prawym ręku, shortsword w lewym), a więc wojownicy, paladyni, złodzieje lub rangerzy. Klerykom nie wolno stosować broni ostrej, a magom niczego poza kamieniami, sztyletami (broń miotana) i kijami.

Za postaciami silnymi fizycznie możemy ukryć magów lub kleryków. Tu warto się zastanowić, czy skorzystamy z usług bohaterów wszechstronnych (łączenie kilku profesji) czy też specjalistów. Wszechstronni łączą zalety właściwe poszczególnym zawodom, specjaliści podlegają surowszym ograniczeniom, ale za to szybciej zdobywają wysokie poziomy doświadczenia. Ma to duże znaczenie w wypadku kleryków i magów, u których im wyższy poziom doświadczenia, tym większe możliwości stosowania skutecznych czarów. Zwłaszcza absolutnie niezbędna wydaje się obecność w drużynie kleryka-specjalisty. Bowiem aż nazbyt często spotykamy na swej drodze bestie posiadające zdolność trucia lub paraliżowania. A wtedy może im pomóc tylko szybka interwencja kleryka.

W cyklu Eye of the Beholder nie jest konieczna obecność w grupie złodzieja. Czasem ta postać może ułatwić życie (złodziej otworzy część zamków przy drzwiach), ale grę da się spokojnie ukończyć nie korzystając z usług specjalisty od wytrychów.

Zarówno w części drugiej, jak i trzeciej cyklu, możemy skorzystać z opcji pozwalającej na przeniesienie drużyny z poprzedniej rozgrywki. I tak bohaterowie, którzy przemierzali podziemia Waterdeep, mogą następnie rozprawić się z Dranem Draggore, a jeszcze później badać antyczne miasto Myth Drannor. Zdecydowanie polecam ten sposób, gdyż drużyna zachowuje większość przedmiotów zdobytych w poprzedniej grze, a poza tym jej



Palący oddech smoka - EoB 2




Dran Draggore - EoB 2

Magia

Tak jak w dużej części gier RPG, magię dzieli się na klerycką i czarodziejską. Szkoda, że nie wprowadzono ciekawej, a znanej z innych progamów, magii druidycznej, psionicznej czy alchemicznej. No, ale musimy zadowolić się tym, co mamy, czyli dwoma działami magii. Klerycka jest przede wszystkim magią leczniczo–ochronną, czarodziejska służy raczej działaniom ofensywnym. Aby


Nocne koszmary - EoB 2

kleryk lub mag mógł korzystać z mocy zaklęć, niezbędne jest posiadanie przez niego Księgi Czarów (mag) lub Świętego Symbolu (krzyż kleryka, krzyż paladyna). Ponieważ działanie większości czarów jest oczywiste ze względu na samą ich nazwę (Magic Missile, Fireball, Flame Arrow) pozwolę sobie napisać tylko o takich, których zastosowanie może sprawić graczowi kłopoty albo nie być do końca zrozumiałe (patrz odpowiednie ramki).

członkowie powinni mieć wysoki poziom doświadczenia (dużo wyższy niż nowa grupa) i znać więcej czarów. Niestety, w programie spotkałem pewne niezwykle denerwujące błędy. Otóż, przy przeniesieniu grupy z części pierwszej do drugiej zdarza się, iż komputer zaczyna „wieszać" grę. Dotyczy to KAŻDEJ wersji gry (przynajmniej na IBM PC). Problem ten występuje nagminnie, gdyż miałem okazję śledzić dyskusję miłośników cyklu EoB w sieci komputerowej i wiele osób się na to uskarżało. Natomiast przy przeniesieniu drużyny z części drugiej do trzeciej zdarza się, iż jedna lub więcej postaci przestaje otrzymywać punkty doświadczenia, a co za tym idzie, nie może zdobywać kolejnych poziomów doświadczenia!


Dran Draggore padl! - EoB 2

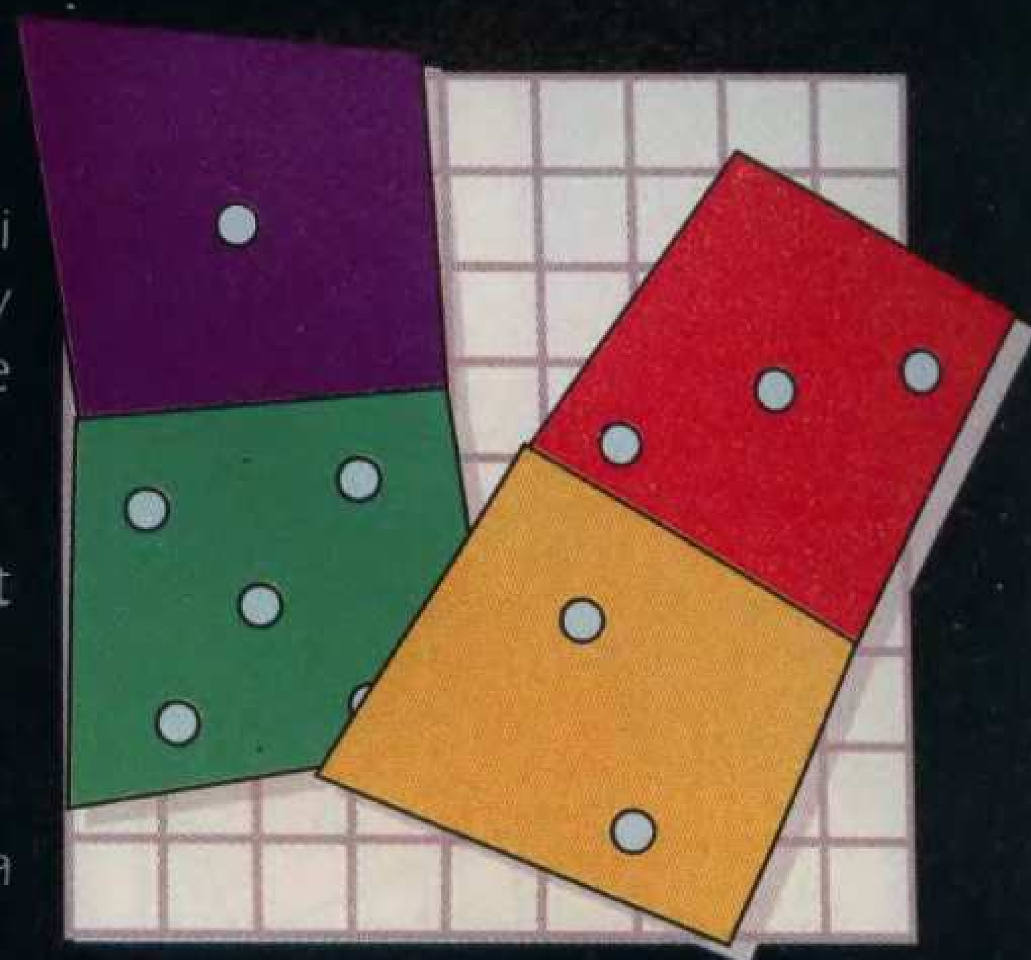

Kupą mości panowie - EoB 2

Postać posiadająca zdolności magiczne, aby korzystać z mocy zaklęć, musi spełnić następujące warunki:

- posiadać odpowiedni artefakt (księga, krzyż),
- znać dany czar,
- zapamiętać czar (memorize),
- odpocząć w celu nauczenia się czaru (rest),
- w chwili rzucania zaklęcia trzymać artefakt (księgę, krzyż) w dłoni.



Pomiędzy magią klerycką i czarodziejską występuje jeszcze jedna znaczna różnica. Otóż kleryk zdobywa wiedzę o czarach w sposób automatyczny, w trakcie wchodzenia na wyższe poziomy doświadczenia. Natomiast mag musi najpierw znaleźć pergaminy z zapisaną treścią czaru i przepisać je do swej Księgi Czarów



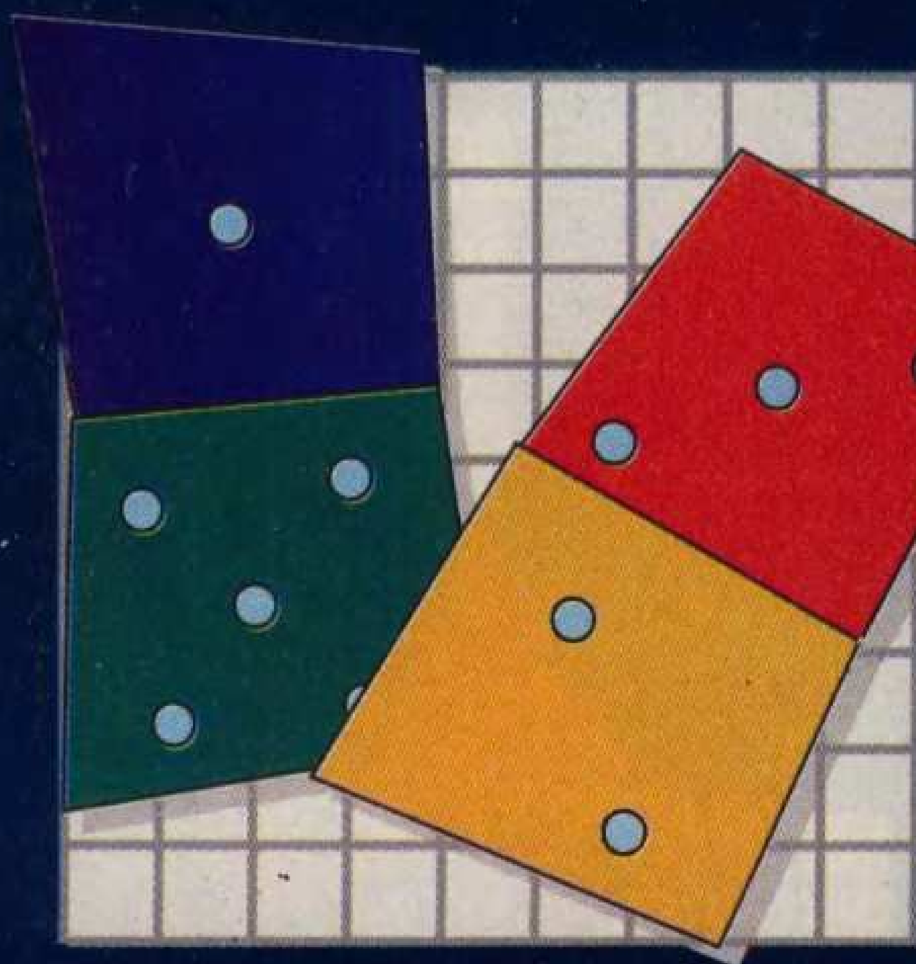
(scribe). Dlatego w wypadku maga tak ważną rolę ma szukanie i zdobywanie pergaminów z czarami. Na szczęście w labiryntach, lochach i wieżach poniewiera się tychże pergaminów całkiem spora liczba.

Walka

odbywa się w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury. Wymaga więc, jak zwykle w takim przypadku, pewnego refleksu i szybkości w klikaniu myszą na poszczególne ikony. Trudność tego sposobu walki daje się zwłaszcza odczuć, kiedy przeciwnik jest bardzo silny, a my mamy w grupie sześć postaci, z których każdą należy pieczołowicie „obsłużyć". Nieco zmieniło się oblicze walki w części trzeciej cyklu, gdzie najpierw ustalamy, który z bohaterów będzie atakował, a potem zamiast „biegać" myszą po ikonach symbolizujących oręż wydajemy po prostu komendę All attack.


Khelben wita nas - EoB 2

Jeśli chodzi o trudność prowadzenia walki, to wymagająca największej uwagi wydaje mi się część druga serii EoB. Zwłaszcza, jeżeli stworzyliśmy nowe postacie, a nie przenieśliśmy drużyny z części pierwszej. Na samym początku zmierzyć się trzeba z ogromną bandą szkieletowych rycerzy, potem natomiast wchodzimy na teren, gdzie niemożliwy staje się od-



poczynek, a co za tym idzie – regeneracja sił i nauka czarów. Kiedy już poradzimy sobie z tymi kłopotami, trafiamy na całe zgromadzenie beholderów dysponujących bardzo nieprzyjemnymi czarami (Disintegrate, Death Spell), a za to całkowicie odpornych na magię. Nieco sympatyczniej rzecz wygląda, kiedy dowodzimy grupą przeniesioną z części pierwszej. Taka drużyna dysponuje bowiem bronią i uzbrojeniem lepszego gatunku oraz powinna mieć zdecydowanie wyższy poziom doświadczenia od grupy świeżo wykreowanej.

Trudność prowadzenia walki należy uznać za jedną z zalet cyklu. Spotkamy oczywiście potwory, których pokonanie nie nastręczy najmniejszych trudności, ale nader często będziemy musieli się zmierzyć z przeciwnikami bardzo silnymi lub mającymi specjalne zdolności (czary, trucizna, paraliżowanie, niszczenie zbroi, jednoczesne ranienie całej grupy). Pomyślne rozstrzygnięcie wielu walk będzie, niestety, wymagało częstego korzystania z opcji Save i Load, zwłaszcza jeżeli mamy w drużynie elfa, na którego nie działa czar Raise Dead.

Wypada też wspomnieć, iż na części obszarów potwory będą istnieć zawsze, niezależnie od tego, ile ich wybijemy. Mają po prostu skłonność do błyskawicznego odradzania się.


Leśna kwatera - EoB 3


Banda minotaurów - EoB 3



Miss Polonia 2000 - EoB 3


Trójgłowy - EoB 3

EYE OF THE BEHOLDER 3
SSI/Virgin 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	60%
Pomysł	55%
Ogółem	65%

Zagadki

Nie odkryję Ameryki, jeżeli powiem, że Eye of the Beholder to gra bardzo trudna. Zwłaszcza dotyczy to części drugiej, w której liczba zagadek (i to zagadek, bez rozwiązania których gry nie można ukończyć) jest wręcz niewiarygodna. Gracz spotka się z podstawowym problemem, którym jest brak automapowania. Następnie, EoB wymaga znajdowania wielu niezbędnych przedmiotów, którymi najczęściej są klucze lub rzeczy spełniające rolę kluczy. Czasem są to rekwizyty bardzo trudne do odnalezienia, gdyż znajdują się za iluzyjnymi czy stworzonymi przez magię ściana-mi.

Seria Eye of the Beholder jest przeznaczona dla osób dysponujących dużą ilością wolnego czasu i bardzo cierpliwych. Niektóre problemy na pierwszy rzut oka mogą się wydać nierozwiązywalne i szczerze mówiąc, gdyby nie śledzenie dyskusji w sieci, to wątpię abym samodzielnie był w stanie rozwikłać tajemnicę świątyni Darkmoon. Nato-


Strażnik Mauzoleum - EoB 3

miast problemy, występujące w części pierwszej i trzeciej, wydają mi się nieco łatwiejsze, choć nie znaczy to, że gra jest mało skomplikowana. Aby rozwiązać część z nich wypada też znać język angielski w stopniu chociaż podstawowym, gdyż pojawiają się pewne informacje, bez znajomości których ciężko zorientować się w istocie zagadki.

Rekwizytornia

Na nadmiar wszelakiego rodzaju przedmiotów raczej nie możemy w EoB narzekać. Ale nie jest to rekwizytornia tak bogata jak w cyklu Might&Magic czy w, niezwykłych pod względem bogactwa przedmiotów, Blade of Destiny i Arenie. Znajdziemy jednak kilka rodzajów zbroi (od leather armor po plate mail), kilka rodzajów oręża (miecze, topory, maczugi, halabardy, łuki itp.), w tym broń magicznie wzmacnianą. Spotkamy czarodziejskie pierścienie i naszyjniki, będziemy mogli podreperować siły bohaterów za pomocą odpowiednich mikstur (lub zwiększyć ich zdolności), odszukamy pergaminy z czarami, a nawet fragmenty starych map. Trzeba też przyznać, iż przedmioty są całkiem zręcznie przedstawione od strony graficznej, a korzystanie z rekwizytorni (przekazywanie przedmiotów i używanie ich) nie nastręcza najmniejszych trudności. „Plecak" każdej postaci jest na tyle obszerny, że zmieszczą się w nim wszystkie rzeczy potrzebne i na dokładkę całkiem spora liczba przedmiotów mniej użytecznych lub nawet zbędnych. Nie ma też kłopotów takich jak w


Dziadunio - EoB 3

Ultimie, gdzie bardzo szybko każda z postaci miała w ekwipunku taki bałagan, iż graczowi niełatwo było się zorientować, kto co ma i gdzie to coś aktualnie się znajduje.


Okienko w tunelu - EoB 3


Pocztówka z Juraty - EoB 3


Leśni kumple - EoB 3

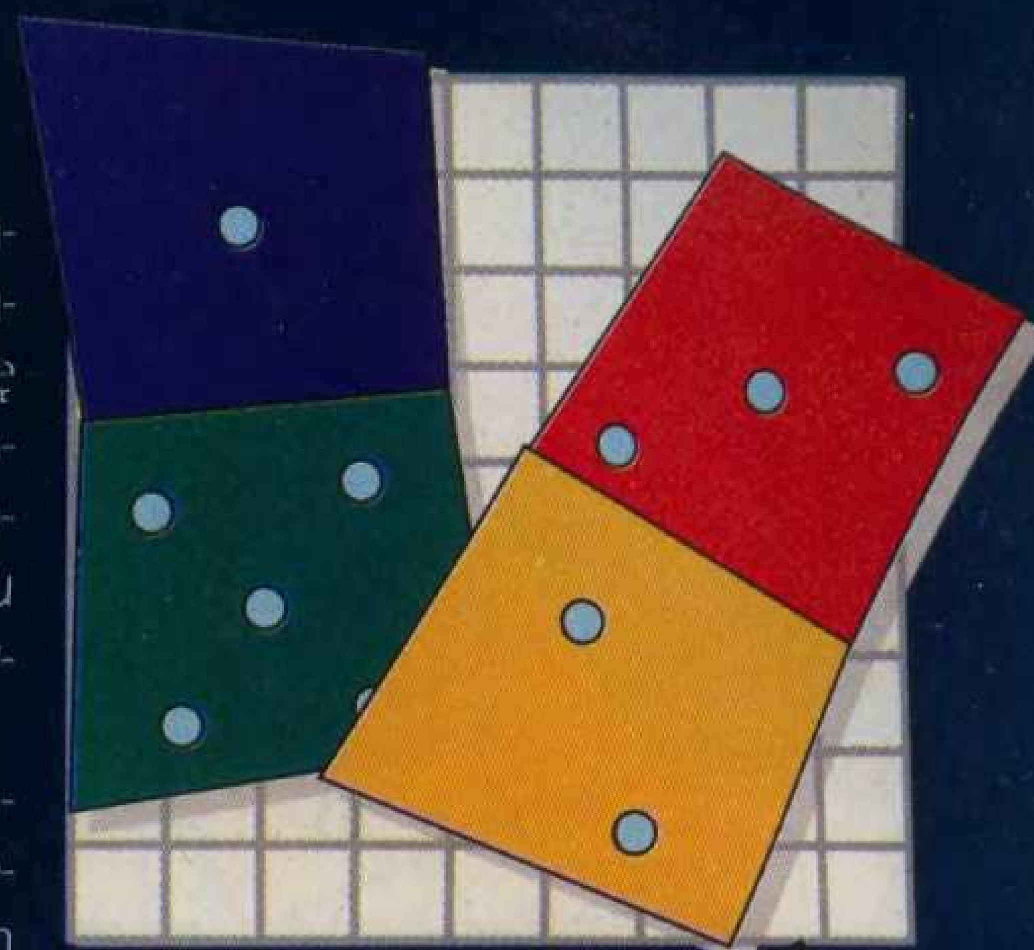
Plusy, minusy

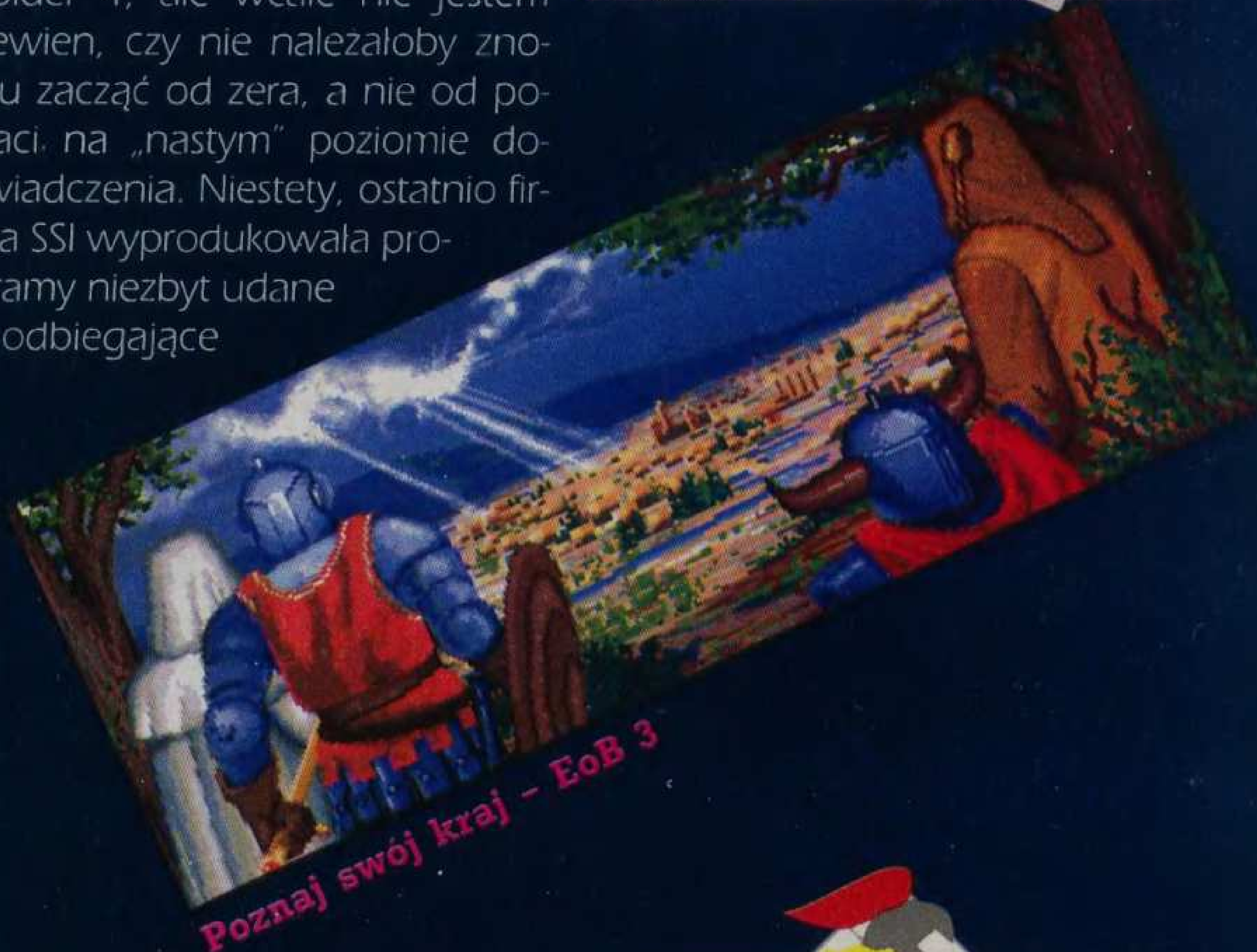
Firmie SSI udało się dokonać wyczynu rzadkiego, choć mało chwalebnego. Trzecia i ostatnia (jak na razie) część cyklu jest zdecydowanie częścią najsłabszą pod każdym względem (wydano ją tylko w wersji na IBM PC). Ale za to ma największą objętość i największe wymagania pamięciowe. Wydaje mi się, że po wskoczeniu na niedosiężny wręcz poziom programem Eye of the Beholder 2 producenci osiedli na laurach i uznali, że sprawa „pociągnie się sama". Nie znaczy to, że poprzednie dwa odcinki przygód bohaterów z Waterdeep są bez wad. Część pierwsza grzeszy brakiem jakiegokolwiek zakończenia (gra przerywa się w momencie pokonania ostatniego wroga, potem ukazuje się tylko napis obwieszczający zwycięstwo), część druga obdarza nas kłopotami, o których wspomniałem przy okazji omawiania problemu przenoszenia grupy. Natomiast część trzecia – choć wzbogacona nowym interfejsem, nowymi portretami bohaterów i nowymi czarami – robi wrażenie najuboższej pod względem merytorycznym. Tak jak w EoB 2 czuje się ogromny rozmach i pokonywane przestrzenie wydają się wręcz bezkresne (jeżeli to dobre określenie dla labiryntów), a przygody i zagadki czyhają na każdym kroku, tak EoB 3 stwarza wrażenie penetrowania nudnych zaścianków. Odchodzą nam też emocje związane ze zdobywaniem przez bohaterów nowych poziomów doświadczenia. Grupa przeniesiona z EoB 2 do EoB 3 ma bardzo niewielkie szanse rozwoju. Na dobrą sprawę, mało prawdopodobne jest zdobycie (w wypadku specjalisty) poziomu wyższego niż trzynasty, góra czternasty (i tylko w wypadku, jeśli gracz starał się „nabijać" punktację poprzez masowe likwidowanie potworów). A pojawiają się pergaminy z czarami wymagającymi poziomu, bodaj, siedemnastego. Zdaje się, że to po prostu zapowiedź, iż seria będzie kontynuowana.

Z wielką przyjemnością zobaczyłbym na rynku Eye of the Beholder 4, ale wcale nie jestem pewien, czy nie należałoby znowu zacząć od zera, a nie od postaci na „nastym" poziomie doświadczenia. Niestety, ostatnio firma SSI wyprodukowała programy niezbyt udane i odbiegające konwencją od EoB. No, ale może programistom z SSI wróci zdrowy rozsądek i znowu stworzą grę na miarę Eye of the Beholder 2. Czego wypada życzyć i im, i nam.

Mniej ambitnym graczom podpowiem, że pełne rozwiązanie pierwszych dwóch części Eye of the Beholder znajduje we wkładce „tete" (w tym numerze Gamblera). Solucja części trzeciej – za miesiąc.

Jacek Piekara




Poznaj swój kraj - EoB 3

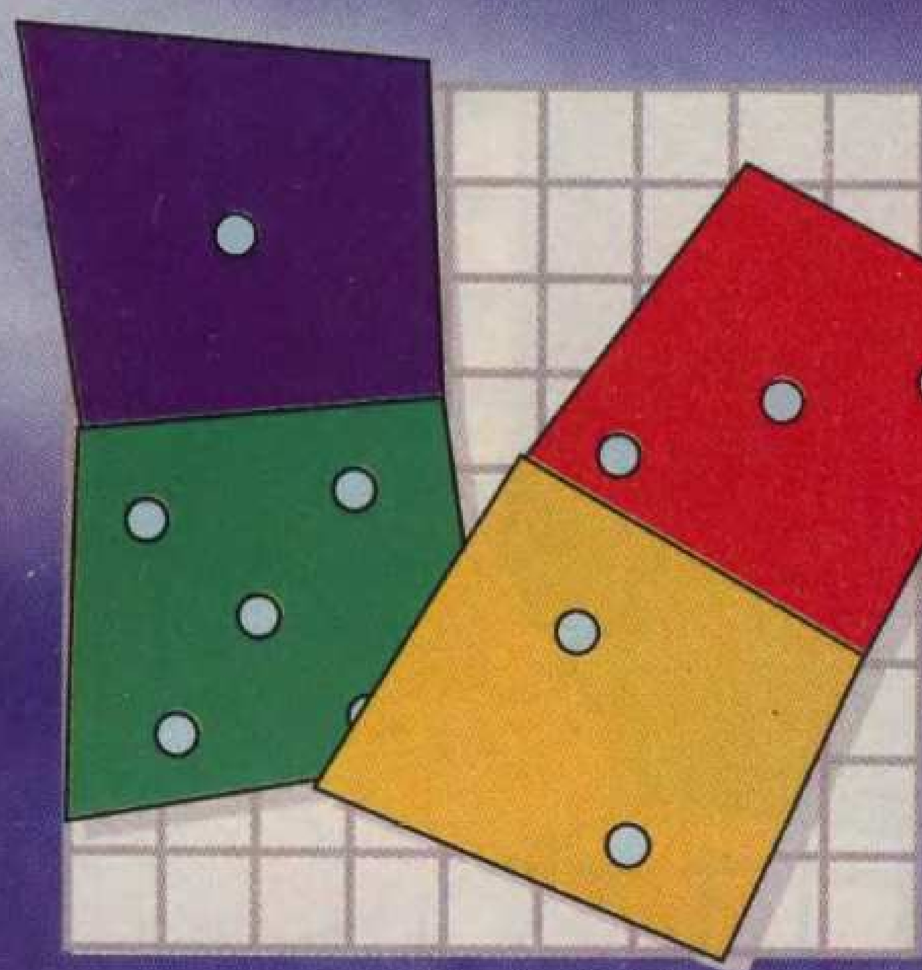
EYE OF THE BEHOLDER
SSI/Virgin 1990
Role-playing
Amiga, IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

EYE OF THE BEHOLDER 2
SSI/Virgin 1992
Role-playing
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%





MAŁY CZŁO

**ŻADEN TYRAN NIE POWINIEN BYĆ PEWNY SWOJEJ WŁADZY
KTO WYKORZYSTA OKAZJĘ I UKRÓCI JEGO PANOWANIE...**

Gdzieś tam, w dalekiej (lub niezbyt dalekiej) przyszłości i w odległym (lub nie tak znowu odległym) zakątku Wszechświata, znajduje się planeta położona między dwoma słońcami. Żyją na niej cztery inteligentne rasy o dziwnie angielsko brzmiących nazwach. Podobni do słoni – **Grobos**, humanoidalne króliki – **Rabbibunnies**, niscy i okrągli – **Spheros** oraz przypominający nieco ludzi – **Quetches**. Władzę na planecie dzierży twardą ręką okrutny tyran, Dr Funfrock (tytuł przed nazwiskiem nie jest bynajmniej ozdobnikiem...). To on przyczynił się do stworzenia inteligentnych mieszkańców tego świata, potrafi też klonować poszczególnych osobników. Poznał i rozpowszechnił (przynajmniej dla własnych potrzeb) system teleportacji. Stworzył też roboty (mechaniczna wersja Rabbibunnies), które dają mu jeszcze większą kontrolę nad ludnością. Tego to, wielce oświeconego tyrana ma wyeliminować główny bohater gry – Twinsen.



Nasz bohater

Osobnik ten, należący do Quetches, miał w więzieniu dziwny sen. O nie! Nie śniła mu się (tak jak zwykle) jego luba Zoe, którą musiał zostawić za grubymi murami! Ujrzał niezwykle malowniczą zagładę swego świata... Bogini Sendell poprosiła go, by pomógł swojej planecie. Nikt nie lubi nocnych koszmarów, a boginie, jak to z boginiami bywa, są uparte... Twinsenowi nie pozostaje nic innego, jak porzucić przytulną celę i ruszyć w świat w poszukiwaniu chcianych czy nie chcianych przygód. W tym momencie zaczyna się mała wielka przygoda małego wielkiego człowieka...

Bohater gry może poruszać się po swoim świecie korzystając z czterech trybów zachowania, które pokrótce przedstawię.

Normal

Twinsen zachowuje się tak, jak spacerujący po mieście spokojny obywatel, a nie jak bohaterski rewolucjonista. Tryb normalny umożliwia prowadzenie rozmów, czytanie obwieszczeń (np. listu gończego poszukującego niejakiego Twinsena...), użycie przedmiotów, przeszukiwanie szuflad, szaf itd. Szczególnie istotne są tutaj, jak zwykle w przygodówkach, rozmowy...

Athletic

Twinsen zmienia się w osobnika zdolnego do biegu przez płotki w czasie zbliżonym do rekordu świata. Niestety, bieg na ślepo nie jest bezpieczny, można z rozpędu trafić w ścianę lub drzewo, co kończy się nie tylko krążącymi pod powiekami gwiazdkami i porządnym guzem, ale także znacznym przybliżeniem się pogoni.



Przesłuchanie aresztanta

Aggressive

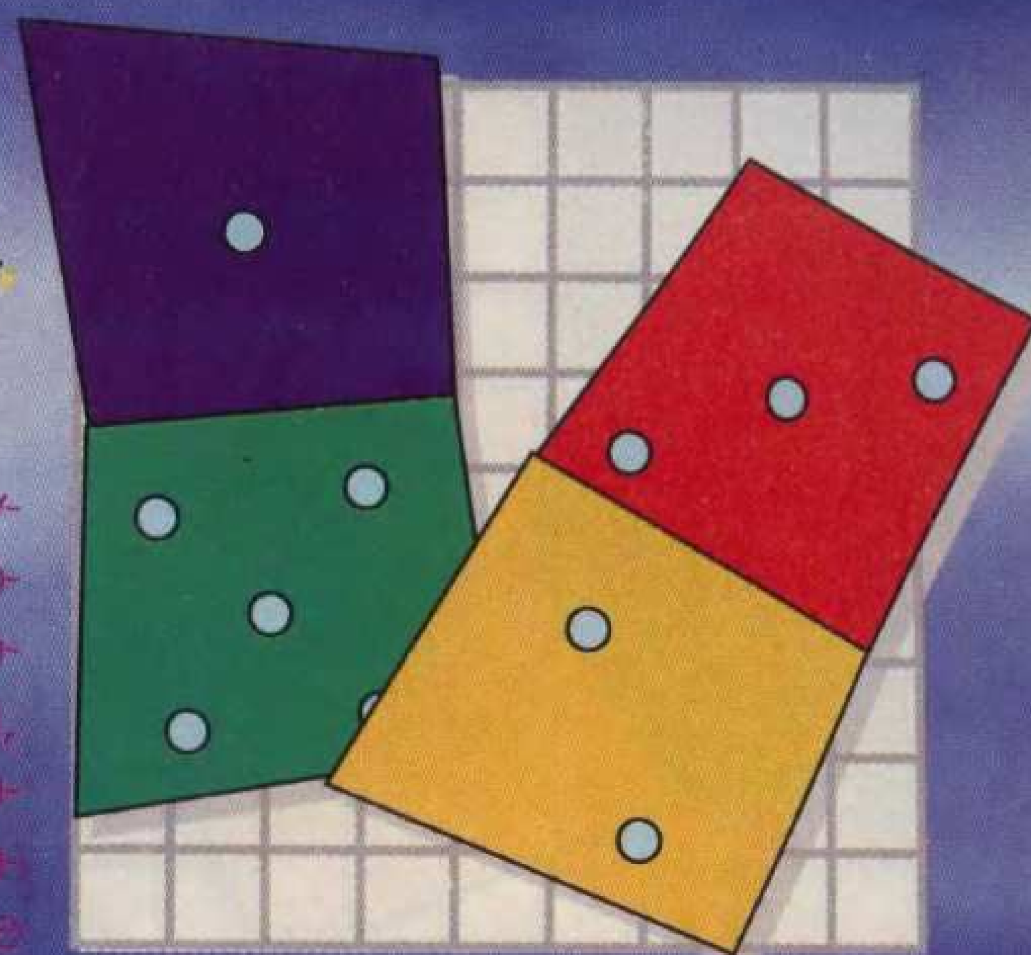
Twinsen ze spokojnej owieczki (w której zadek każdy żołnierz może władować ładunek śrutu) przeistacza się w niebezpiecznego zabójcę, przy którym agent 007 wydaje się być zagubionym w parku przedszkolakiem. Występują dwa rodzaje agresywności Twinsena: automatyczna (Auto) – wystarczy nacisnąć klawisz Space Bar, a

Na wolności!



WYSTARCZY CHWILA SŁABOŚCI I MOŻE ZNALEŹĆ SIĘ KTOŚ,

OWIEK WIELKI



postać robi z rękami, nogami i... przeciwnikiem to, na co tylko ma ochotę oraz ręczna (Manual).

Discreet

Jeżeli nie chcemy rzucać się zbytnio w oczy, należy skorzystać z tego trybu. Wtedy Twinsen zaczyna chodzić na palcach z wdziękiem, którego każda baletnica mogłaby pozazdrościć. Niestety, metoda ta nie zawsze jest skuteczna. Twinsen nie zostanie wykryty, dopóki nie wejdzie na „obszar zastrzeżony" – znany, niestety, tylko autorom gry. Wadą tego trybu jest znaczna czasochłonność – trzeba się mocno starać, aby nie zasnąć, zanim bohater przejdzie z jednego końca ekranu na drugi. Jeżeli wciśniemy Space Bar, to Twinsen przykuca i staje się trudniejszy do wykrycia. Lepiej jednak nie liczyć na to, że strażnik go nie zauważy – jeśli znajdzie się w pobliżu.

Od odpowiedniego wykorzystania dostępnych trybów działania uzależniony jest sukces w grze. Twinsen przemieszcza się po świecie prowadząc rozmowy oraz otrzymując rozmaite zadania. Po drodze musi przejrzeć wszystkie napotkane meble, kosze na śmieci, donice z kwiatami (itd.) w poszukiwaniu przedmiotów umożliwiających ukończenie gry. Niektóre znajdują się w posiadaniu innych postaci, z którymi można się dogadać, przekupić je, bądź zabić...

Najczęściej można spotkać: serca (poprawienie zdrowia), czterolistne koniczynki (dodatkowe życie lub regeneracja poziomu zdrowia i energii magicznej), pudełka na koniczynki (do ich przechowywania – na początku gry mamy tylko dwa), butelki z niebieskim płynem (regeneracja energii magicznej), pieniądze (szczególnie przydatne w późniejszej fazie gry, np. do zakupu katamaranu), klucze (do otwarcia zamkniętych wcześniej przejść).

Ponadto można znaleźć inne przedmioty, które występują tylko w pewnych określonych miejscach. Na samym początku znajdujemy kartę identyfikacyjną i mapę holograficzną, która podaje (jednak niezbyt dokładnie) lokalizację celu wędrówki Twinsena. W domu bohatera znajduje się magiczna kula – broń „dalekiego" zasięgu (potem stajemy się posiadaczami miecza). Każde użycie tej broni powoduje ubytek energii magicznej. Niektóre przedmioty można zakupić, np. paliwo do pojazdów lub mechanicznego pingwina do odwrócenia uwagi klonów. Nie pozostaje nam nic innego, jak wyruszyć na



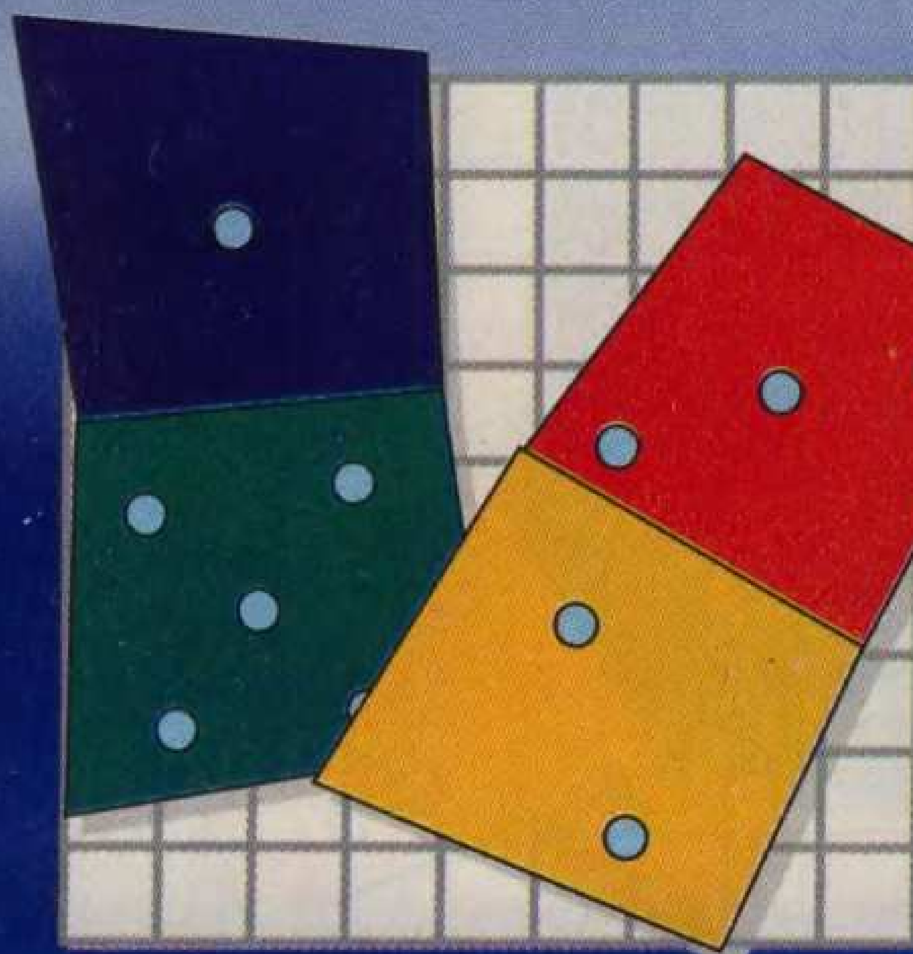
Wojsko czuwa!



Czy jest Gambler?



Przygodo, ahoj!



spotkanie z przeciwnościami stojącymi na drodze do CELU...

Pierwsze kroki

Nasz bohater rozpoczyna grę w celi więziennej na Citadel Island. Najpierw musi nieco poszaleć w trybie Aggressive. Przygłupi strażnik zechce doprowadzić więźnia do porządku i znajdzie się zbyt blisko Twinsena... Skok na platformę i – zaczyna się Wielka Ucieczka. Następne dwie ofiary: strażnik stojący blisko przycisku alarmu (tego najpierw), potem ten przy monitorach (ma klucz).

Teraz Twinsen może otworzyć drzwi do bloku więziennego i w trybie Discreet przemknąć się do pokoju, w którym stoi kilka szaf. Tam powinien się przebrać w biały kitel i odnaleźć swoją kartę identyfikacyjną oraz holograficzną mapę planety.

W przebraniu może spokojnie przejść do sąsiedniego pomieszczenia, w którym znajduje się nieco nadęty strażnik. Kilka ciosów (prawdziwy z niego twardziel), potem likwidacja wątłej odsieczy, która zapomni całkiem o włączeniu alarmu...

Można jeszcze zajrzeć do szafy... i w drogę. Na górę po schodach (może warto przeszukać beczki pod nimi?) do dużej sali, w której zapoznamy się z „uroczym" obliczem Dr. Funfrocka... Twinsen musi spokojnie podejść do strażnika tkwiącego przy alarmie i... jeszcze jedne zwłoki i wreszcie upragniona wolność.

Teraz zaczyna się śmierdząca część gry... Twinsen zamiast wybiec pod ostrzałem połowy armii stacjonującej na wyspie, może dyskretnie przepchać się wąskim przejściem za budką strażnika. Potem w lewo i ląduje w śmietniku zakładu karnego. Wystarczy przykucnąć (dalej w trybie Discreet) i śmieciarka zabiera nieprzyjemnie pachnącego bohatera na większe wysypisko, znajdujące się już poza kordonem strażników...

Wreszcie świeży oddech swobody. Warto wstąpić do najbliższego budynku i pogadać ze znajdującym się tam osobnikiem. Potem w drogę... na południe. Do domu! Tam w pobliżu czeka już cierpliwie (ciekawe, jak długo?) miłość Twinsena – Zoe. Niestety, zakochana para nie zagrzeje zbytnio miejsca w domowych pieleszach. Jak zwykle czujny, Dr Funfrock wysłał honorową eskortę – dwa klony Grobo, aby odprowadziły Twinsena i Zoe do najbliższego zakładu karnego. Można spróbować ukryć się, ale




Niedobrze mi...

jeśli się nie uda, to obudzimy się ponownie w przytulnej celi... Nowy strażnik nie został wyposażony przez naturę (lub Dr. F.) w wyższy wskaźnik inteligencji i ponownie będzie próbował uspokajać szalejącego w celi więźnia z wiadomym skutkiem. Potem postępujemy analogicznie jak poprzednio: „droga śmierci" i „droga śmieci"...

Na drugim ekranie znajduje się krata do podziemi – niezwykle ciekawe miejsce, a w nim: serca, butelka z napojem magicznym, gotówka i pudełko na koniczynki...

Znowu daleka droga do domu urozmaicona spotkaniami z przygodnymi siłami militarnymi i robotami. Przy okazji warto rozpytywać o Zoe i zajrzeć do tawerny (prawa górna strona ekranu z kręcącym się robotem na kółkach). Na piętrze siedzi przy stoliku Grobo, który ma interesujące Twinsena informacje. Udostępni mu je w zamian za porcję środków dopingujących, które można zamówić u biegającego po schodach kelnera. Zoe zabrali do portu i wywieźli z wyspy!

Gdy zbliżymy się do naszej chałupy, natychmiast staje się jasne, że dostać się do środka nie jest tak prosto: Grobo i żołnierz bronią do niej dostępu. Od czego są jednak sąsiedzi? Rabbibunnie, mieszkający w pobliżu, poinformuje Twinsena o nieco dziwnym położeniu wejścia do jego piwniczki. Nie pozostaje mu nic innego, jak poskakać po nadmorskim klifie, aż dotrze do znajdującego się na samym szczycie wejścia.

Przeszukanie domu daje dobre wyniki – nowe, gustowne wdzianko i magiczna kula... Teraz pozostały już tylko ostatnie przygotowania do opuszczenia wyspy. Trzeba wpaść na moment do apteki (centralna część drugiego ekranu), zabić aptekarza i uciec przed nadchodzącą odsieczą, aby po chwili powrócić i zabrać butelkę syropu.

Wreszcie droga do portu. W pobliżu apteki (lewa strona ekranu) znajduje się Grobo, który ma klucz otwierający drogę do portu. Kolejna ofiara seryjnego mordercy i pojawia się nowe przejście na trzecim ekranie – żołnierz pełniący straż. Można prześlizgnąć się obok niego. W porcie nie da się skorzystać z kasy z biletami. Trzeba zlikwidować klona Grobo



W aptece jest kasa...

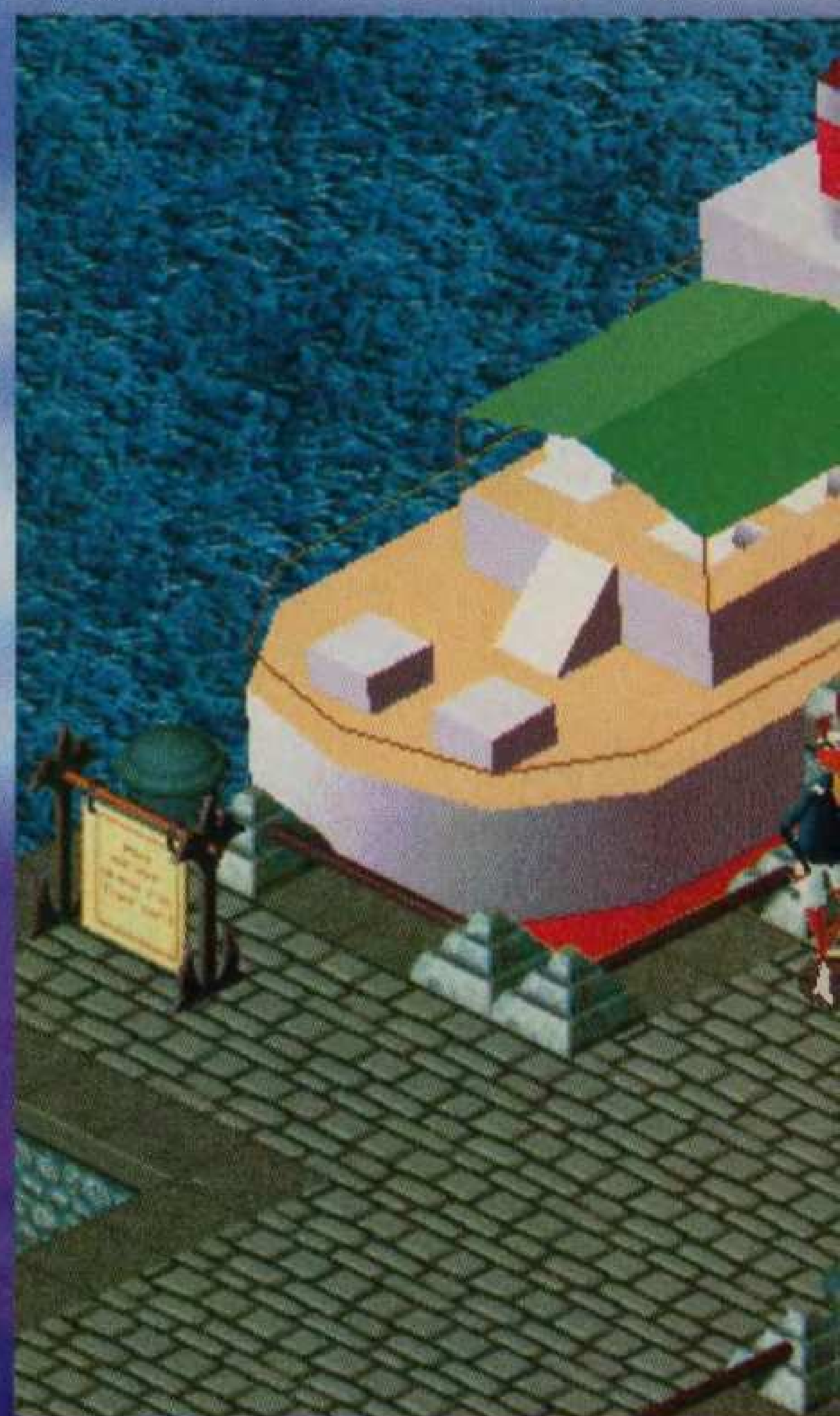
pilnującego bramy. Potem jeszcze „łamigłówka" (układanie skrzyń) i Twinsen staje się posiadaczem biletu na statek...

Można pisać jeszcze wiele... O wyprawie na drugą wyspę, podczas której nasz bohater o mało nie wyzionął ducha. O bibliotece, o zakupach w sklepie, o spotkaniu z astronomem, o wyprawie w lodowe góry rozciągające się na równiku planety, o wielu innych wyspach, gdzie musiał wylądować Twinsen dążący do CELU. Jednak z braku miejsca, muszę na tym kończyć. Bawcie się dalej sami!

Pomocna dłoń



Czy są komik



Zejście na ląd

1. Najbardziej niebezpiecznym przeciwnikiem są klony Grobo – niezbyt szybkie, jednak trudne do pokonania w bezpośrednim starciu.

   Oprócz zwykłych Grobo, pojawiają się też białe klony, uzbrojone w wyrzutnie bomb usypiających. Starcie z nimi kończy się zawsze przebudzeniem w sali przesłuchań więzienia...
2. Jeżeli jakiś napastnik strzela do nas, nie możemy liczyć na to, że Twinsen mimo trafienia zaatakuje go. Bohater zostaje odrzucony nieco do tyłu i na moment wyłączony z akcji.
3. Żołnierze i roboty Rabbibunnies nie są tak niebezpieczni, jednak lepiej nie narzucać im swego towarzystwa.
4. Gdy już zostaliśmy trafieni – lepiej wycofać się do tyłu, niż odwrócić się i uciekać.

5. Przy pewnej praktyce można biegać zygzakiem, unikając lecących w naszym kierunku pocisków.
6. W grze prawie wszystkie zebrane przedmioty i zlikwidowane przez bohatera postacie odnawiają się, gdy przejdziemy do kolejnego ekranu i wrócimy. Z jednej strony jest to ułatwienie (możemy w nieskończoność zbierać serca, butelki, pieniądze...), z drugiej jednak strony – pewien problem (zabity przed chwilą żołnierz spokojnie patroluje swój rewir).
7. Postacie zachowują się w grze schematycznie. Jeżeli przychodzimy na dane miejsce, spotyka się to z określoną reakcją... Jeżeli ponownie wejdziemy tam, z tego samego kierunku – to możemy być pewni, że sytuacja się powtórzy.


sy?

Wymagania sprzętowe

PC 486 25 MHz (zalecany 486 DX2 66 MHz), 4 MB pamięci (zalecane 8 MB), karta graficzna SVGA, czytnik CD. Gra potrzebuje 11 MB na HDD, ale praktycznie niezbędne jest zarezerwowanie większego bufora na twardym dysku do przechowywania plików dźwiękowych (optymalnie do 36 MB). Nie jest to jednak warunek konieczny do grania – pliki są doczytywane partiami (trzeba nieco poczekać). Jeżeli nawet na to brak miejsca – to możemy nie słyszeć muzyki. Program obsługuje kartę dźwiękową Sound Blaster i zgodne.

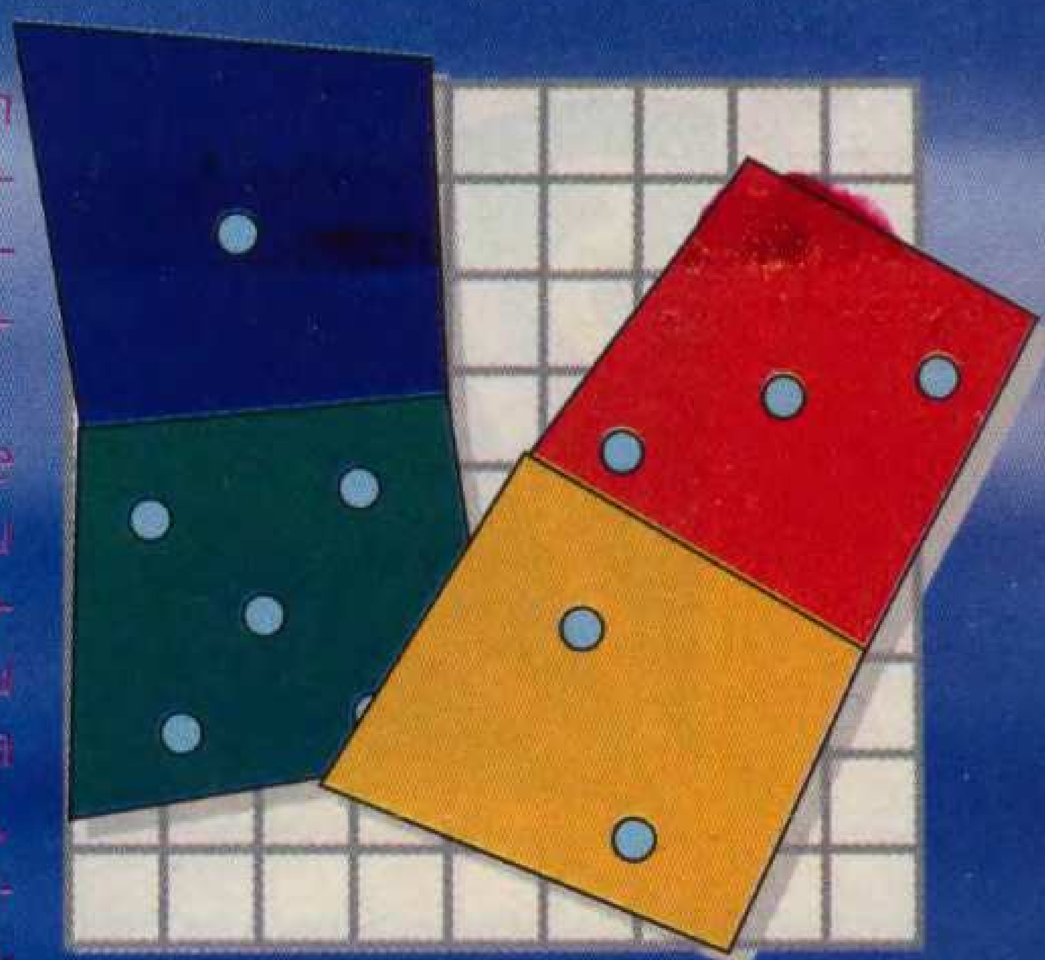

Znalazłem kartę ID

Werdykt

Jakość grafiki i dźwięku sprawia, że Little Big Adventure tworzy właściwie nowy standard gier. Renderowane obiekty są wysokiej klasy, choć mnie osobiście nieco irytuje np. „plastikowość" drzew... Również oprawa dźwiękowa jest tak dobra, że pod tym względem trudno znaleźć grę o zbliżonej jakości. Gra ma dobry scenariusz – olbrzymi obszar do spenetrowania, niezłe zagadki...

Niestety, są i wady! Przede wszystkim – fatalny system zapisu gry. Zapis dokonywany jest automatycznie, najczęściej po przejściu do kolejnego dużego ekranu, na dodatek do tego samego pliku, który został wczytany na początku gry. W efekcie należy korzystać z opcji Saved Games Management i kopiować akualny „save", nadając mu inne nazwy. Potem trzeba rozpoczynać grę od tych kopii. System to mocno paranoiczny, szczególnie jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że oszczędności tego typu są bez sensu – pojedynczy „save" zajmuje nieco mniej niż 0,5 kB (!). Podobno autorzy gry stworzyli tę metodę dla dobra graczy i twierdzą w drukowanej instrukcji: „Chcemy, abyś się zrelaksował i dobrze bawił, a nie martwił wprowadzaniem gry do pamięci..." Coś mi się to kojarzy z niedźwiedzią przysługą.

Korzystanie z magicznej kuli nie zostało, moim zdaniem, rozwiązane optymalnie. Właściwie nigdy nie wiadomo, czy trafimy w przeciwnika, czy też nie. Rzuty na ukos są bardzo niepewne, co wymusza w wielu wypadkach mozolne ustawianie postaci przed rozpoczęciem walki...



Wreszcie ostatnia, ale najpoważniejsza wada. Połączenie elementów zręcznościowych z charakterystycznymi dla przygodówek zagadkami powoduje, że nie bardzo wiadomo, dla kogo ta gra jest przeznaczona. Dla graczy lubiących zręcznościówki może być zbyt prosta pod względem zręcznościowym oraz trudna i nudna w wypadku zagadek, dla tych od przygodówek zagadki mogą być za proste, za to elementy zręcznościowe – uciążliwe...

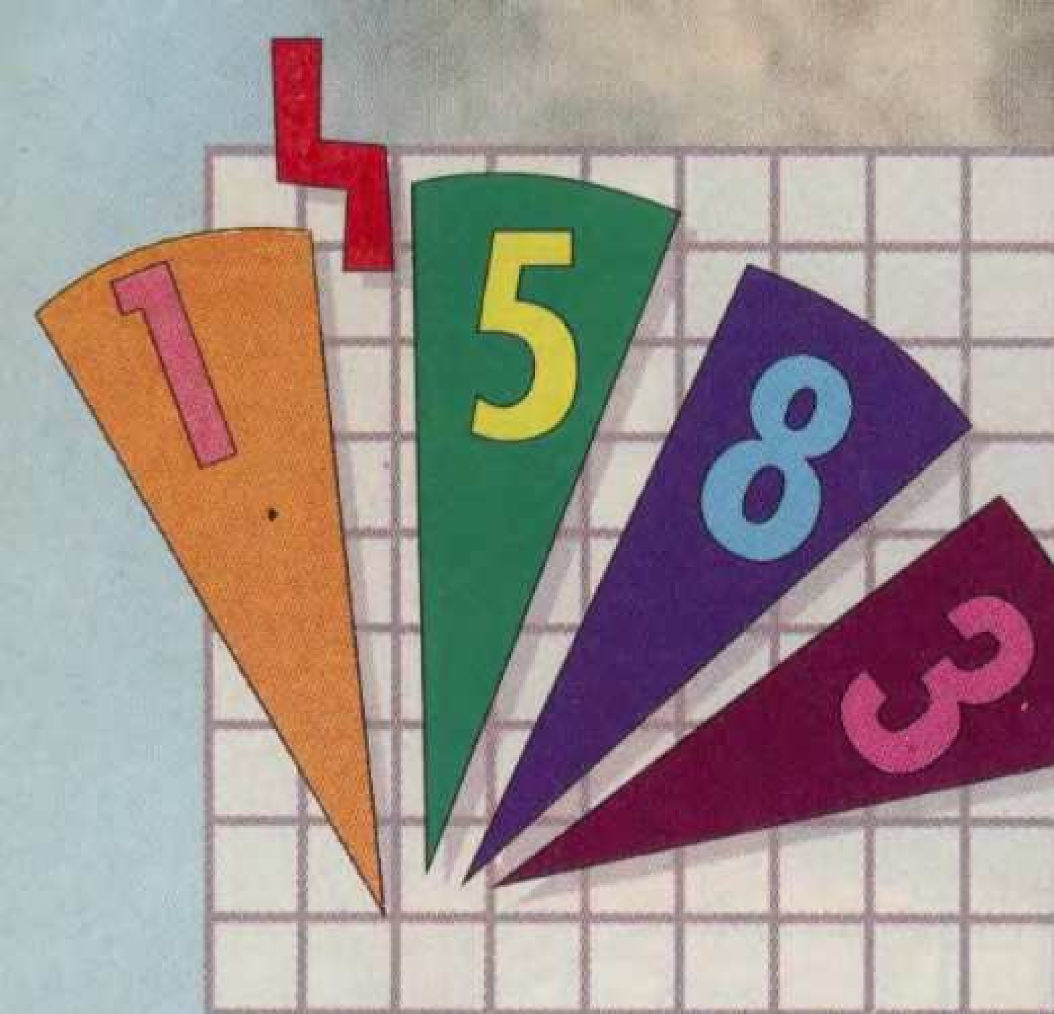
Jacek Ilczuk

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66,
642-27-68
fax 642-27-69


Uwaga! Łapanka!

LITTLE BIG ADVENTURE CD
Adeline/EA 1994
Przygod.-zręczn.
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

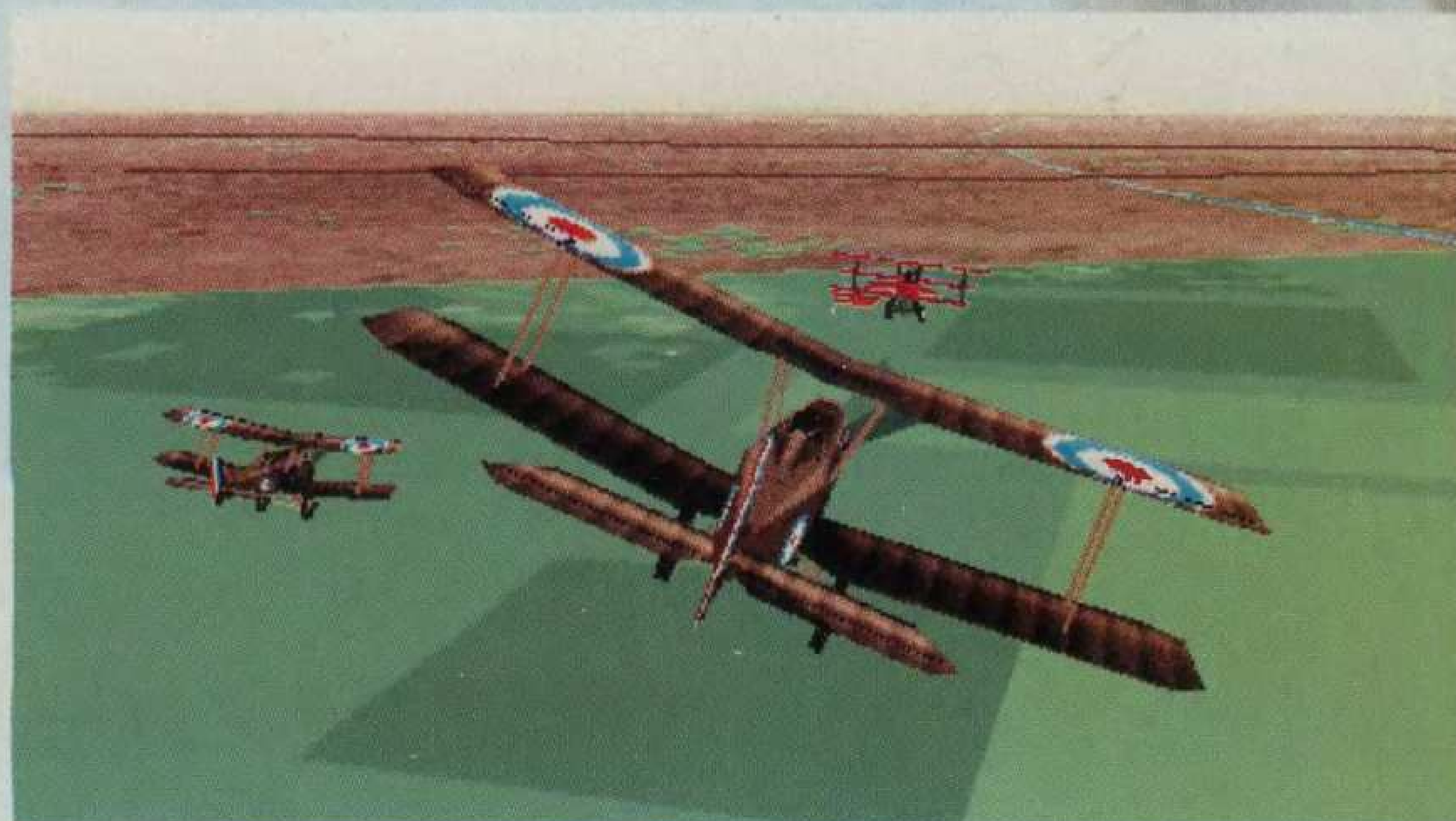


PODNIEBNY PATROL

NASZYM ZAMIAREM BYŁO ZROBIENIE GRY O PILOTACH, ICH SAMOLOTACH I PĘDZIE W ZDOBYWANIU PRZEWAGI POWIETRZNEJ PODCZAS I WOJNY ŚWIATOWEJ - ROD HYDE Z ROWAN SOFTWARE.



Myślałem (w grudniu 1994 r.), że po wydaniu



gry Overlord firma Rowan Software nie zaskoczy mnie już niczym nowym w najbliższym czasie. Wielkie było moje zdziwienie, gdy uruchomiłem Dawn Patrol...

Historia

I wojny światowej obfituje w tak wielką liczbę odmiennych, ale zarazem fascynujących wydarzeń, że nie było sposobu na zamknięcie ich w konwencjonalnej formie. Dlatego autorzy postanowili, że ich nowa gra będzie przypominała interaktywny podręcznik do historii. Znajdują się więc w niej rozdziały zawierające historyczne fakty i misje, informacje o sławnych asach, ich samolotach, a na koniec kilka „białych kart", czekających na zapełnienie przez gracza.

Masz szansę wziąć udział w największych walkach powietrznych I wojny światowej i zmierzyć się z najlepszymi asami ówczesnego lotnictwa. Walczyć możesz zarówno po stronie niemieckiej, jak i po alianckiej. Możesz brać udział w ponad 150 dokładnie opisanych misjach, od zwykłej walki powietrznej po zestrzeliwanie balonów. Misje wykonujesz latając na jednym z 14 samolotów spośród m.in. tych najsławniejszych, jak Sopwith Camel, SPAD 7 lub Fokker Triplane.

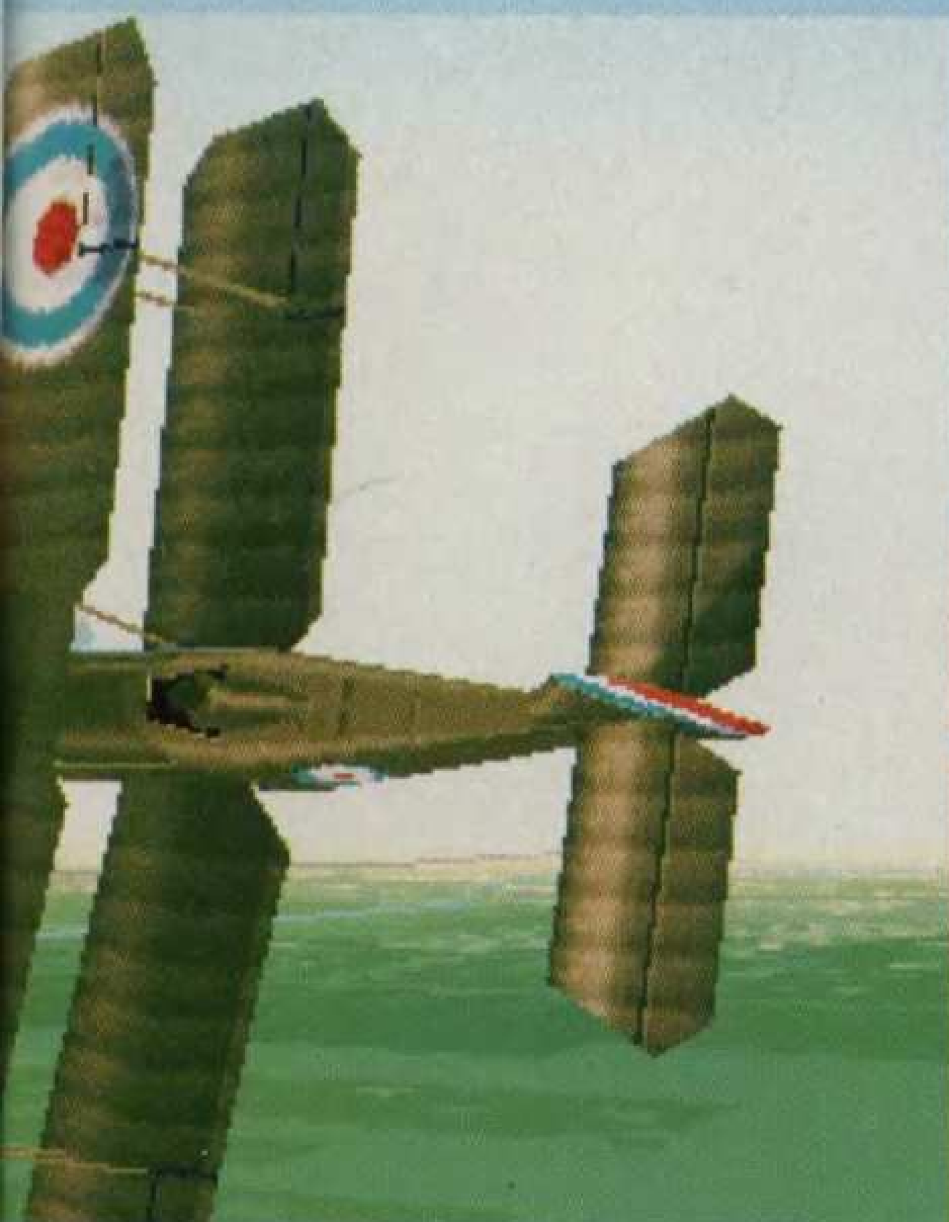
Można się spierać, czy taki sposób przedstawienia fabuły gry jest porywający dla przeciętnego gracza. Osobiście wolę brać udział w ciągu wydarzeń, w których osiągnięcie kolejnego etapu zależy od naszego postępowania i gdzie można tworzyć tzw. historię alternatywną.

Po tym krótkim wstępie przejdźmy do tego, co najważniejsze w grze, tzn. do mięcha (czasami krwistego). Na samym początku zrobię małą dygresję. Otóż po dokładnym zapoznaniu się z grą trudno mi ją zaliczyć do symulatorów. Autorzy więcej uwagi poświęcili atrakcyjności gry niż realizmowi.

Start i lądowanie

w grze są tylko sztuką dla sztuki. Od razu przenosimy się na miejsce wykonywania misji, a po jej zakończeniu możemy natychmiast powrócić „do bazy" (poprzez: Alt + X lub menu ukryte pod F10). Autorzy chcieli zaoszczędzić graczom trudności związanych z nawigacją i długotrwałym lotem (jednakże pewna namiastka nawigacji według mapy została utrzymana, np. przy locie do celów pobocznych misji) zapominając, że niektórzy gracze wysoko to cenią. Rozwiązanie tego problemu jest proste, wystarczyłoby na początku umie-





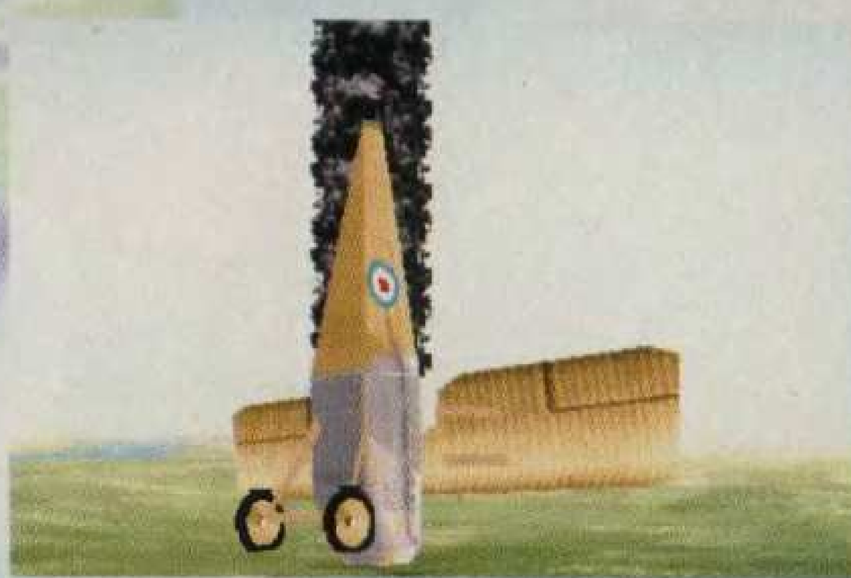
ścić menu typu: symulator czy zręcznościówka (w niektórych kręgach, posługujących się językami – arcade), wybór należałby do Ciebie.

Jak więc wylądować? Jest to bardzo proste: musisz tylko obniżyć lot do ok. 100 stóp, zmniejszyć obroty silnika i prędkość. Łatwo się pisze – zmniejszyć prędkość. W grze zmniejszenie obrotów silnika do zera nie powoduje żadnych wyczuwalnych zmian prędkości samolotu! Jeżeli nie będziesz się starał wznosić, możesz tak lecieć niemal godzinami! Jak więc zmniejszyć prędkość? Oczywiście, wysuwając klapy (klawisz H). Tym razem prędkość spada tak szybko, że możesz nawet runąć w dół. Musisz więc działać rozważnie. Przed samym przyziemieniem ściągnij do siebie drążek i... po chwili usłyszysz miły dla ucha pisk opon.

Walka powietrzna

jest tym, co najczęściej będziesz robił grając w Dawn Patrol. Samoloty w grze są dziwne. Niby I wojna światowa, niby słabe silniki, a lata się wspaniale. Aeroplany wręcz zaskakują nas płynnością reagowania na zmiany kierunku (oczywiście na szybkich komputerach), a u przeciwników – dodatkowymi możliwościami, np. pionowy lot w górę na pełnych obrotach (bez strat prędkości), nagłe karkołomne zwroty itd. Natomiast jeśli Ty spróbujesz wykonywać podobne ewolucje, skończy się to dla Ciebie mało ciekawie... takie malutkie oberwanie skrzydełek. Szybki lot ku





górze również jest dla Ciebie osiągalny (ale nigdy w takim zakresie, jak dla Twojego komputerowego przeciwnika), tyle tylko, że przy włączonej opcji supersilnik (a gdzie tu ukochany realizm?). Sprawia to, że gra przypomina zwykłą strzelaninę, a nie symulator.

Sposób walki zależy od wybranego stopnia trudności. Przy niskim – nawet najbardziej nieopierzony żółtodziób da sobie spokojnie radę. Przy najwyższym – wchodzi w grę opanowanie pewnej techniki walki. Ta technika nie polega na nieustannym pilnowaniu się, aby przeciwnik nie usadowił się na Twoim ogonie. Jeżeli jednak tak się stanie – to po usłyszeniu pierwszej serii, następnej już nie usłyszysz... Nie uda się ani gwałtowny zwrot, ani beczka, a o locie w górę nie masz nawet co marzyć (Twój samolot zawsze ma gorsze osiągi niż przeciwnika). Jednemu z moich znajomych udało się wyjść z takiej opresji poprzez gwałtowny lot nurkowy. Mnie coś podobnego nigdy się nie udało gdyż, o ile realizm w niektórych punktach gry nie jest zbyt duży, o tyle taki lot kończy się przeważnie oderwaniem skrzydeł.

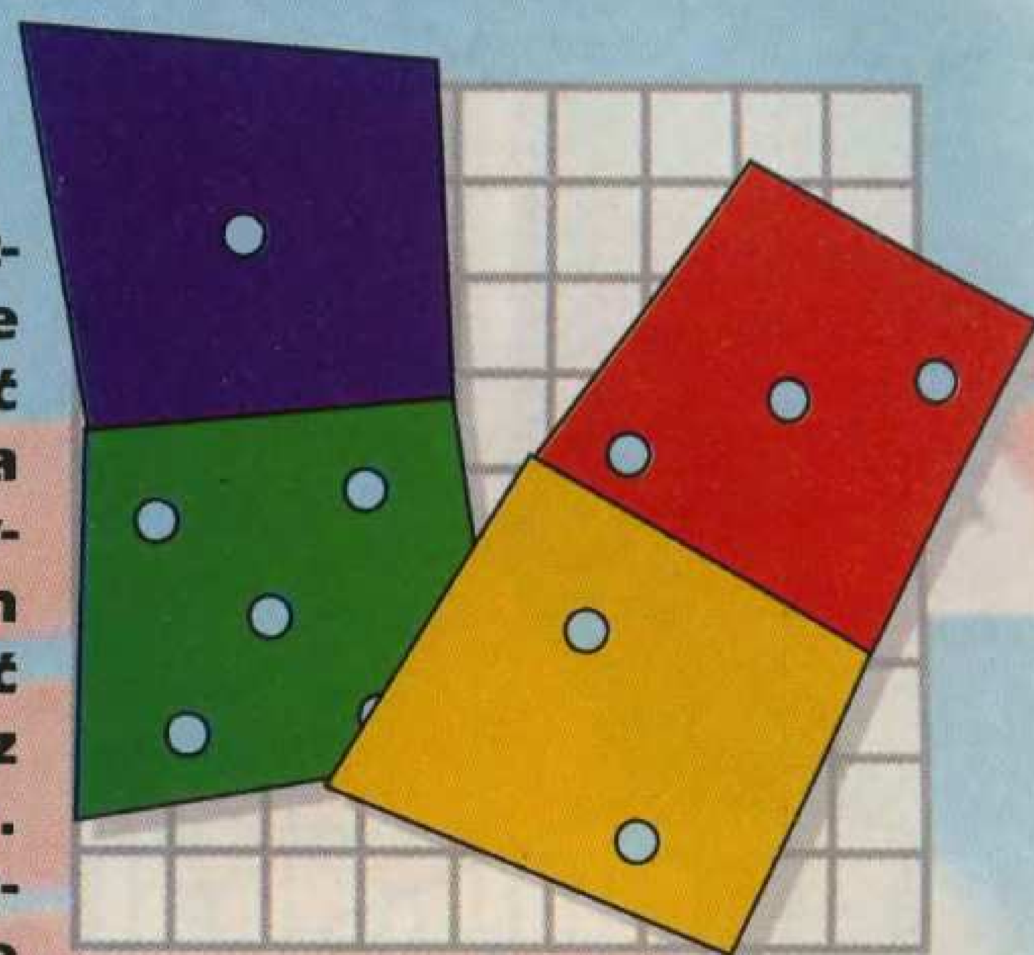
Uchronić się przed wejściem na ogon jest, wbrew pozorom, dość łatwo. Mu-





sisz tylko przyzwyczaić się do gry z włączoną opcją rozglądania się wokół (Backspace). Komputer wyszukuje wtedy najbliższego przeciwnika. Na początku nieco trudności sprawia właściwe określenie swojego miejsca w przestrzeni, ale trening czyni mistrza. Gdy poprzez swoje manewry doprowadzisz do takiej sytuacji, że przeciwnik znajdzie się przed Tobą – przełącz się na widok z kabiny (klawisz 7) i... strzelaj.

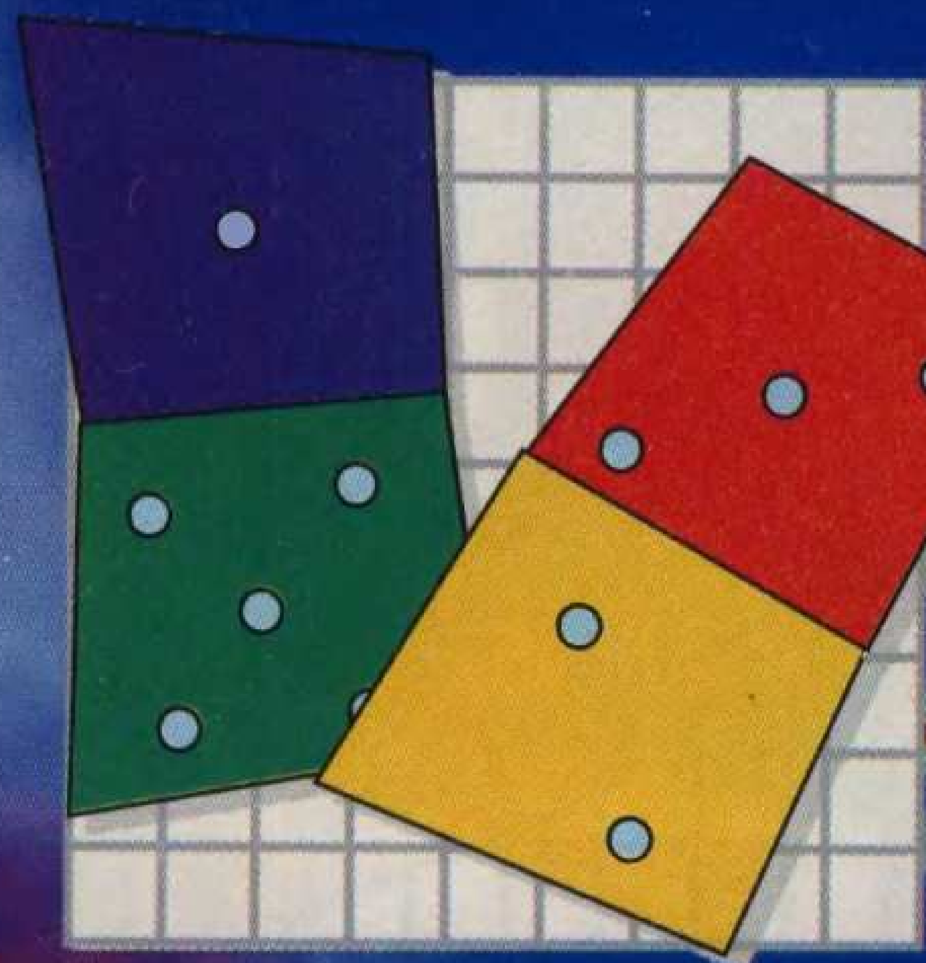
Przy niższym poziomie trudności dobry efekt powinny dać zwykłe techniki



uniku. Pamiętaj jeszcze, że jeżeli (przy misjach, w których udział bierze więcej samolotów) strącisz swojego „przydziałowego" przeciwnika, wtedy najlepiej atakuj samoloty będące na tropie Twoich kolegów. Możesz być pewien sukcesu.

Inną pewną zdobyczą jest trafiony przeciwnik. Nie jest on wtedy zupełnie zainteresowany dalszymi kontaktami z Tobą i jedyną jego myślą jest ucieczka. Ponieważ znaczy on swoją trasę smugą dymu, pozostaje Ci tylko odnalezienie jej i...

Postaram się przybliżyć nieco zasady celowania i strzelania. Nie strzelaj do celu mniejszego niż dwie średnice celownika. Taki strzał jest nieskuteczny i może spowodować wcześniejsze zacięcie się karabinu maszynowego. Celowanie jest bardzo śmieszne, bo tor pocisków przypomina parabolę (pociski są odchylane przez wiatr), musisz więc wziąć poprawkę i strzelać przed lecącym samolotem (najczęściej na





DH2

Nieuport



Spad 7

14-calowym monitorze będzie to ok. 2 cm). Ważne jest, abyś umiał zlokalizować swojego przeciwnika (przeciwników) w przestrzeni i nie pomylił go z maszynami sojuszniczymi. Przy odrobinie wprawy będziesz „na oko" rozpoznawał samoloty nawet ze znacznej odległości. Inną możliwością szybkiego odszukania wroga jest użycie opisanej wcześniej opcji rozglądania się wokół. Jest to bardzo pożyteczna, ale niezbyt naturalna opcja. Bardziej realistyczna byłaby możliwość „samodzielnego" rozglądania się wokół maszyny.

Nieco bardziej kłopotliwe jest zestrzeliwanie balonów obserwacyjnych. Kłopotliwe dlatego, że musisz działać bardzo sprawnie, gdyż w razie niebezpieczeństwa są one szybko ściągane na dół. Najlepszym sposobem na ich „załatwienie" jest atakowanie z dużej wysokości. W locie nurkowym z łatwością dogonisz uciekający balon.

Przy niszczeniu celów naziemnych uważaj na artylerię – to największe niebezpieczeństwo. Uważaj też na odległość od ziemi, przy niskim pułapie o wypadek nietrudno.

Największą bolączką

w grze jest zacinanie się karabinów maszynowych. O ile, jak wcześniej wspominałem, realizm symulacji nie jest najmocniejszą stroną gry Dawn Patrol, o tyle z tym autorzy nieco przesadzili. Nigdy nie udało mi się wystrzelać więcej niż pół magazynka. Próbowałem różnych sposobów. Strzelałem krótkimi i długimi seriami – zawsze z tym samym efektem. Dawni piloci mieli możliwość ręcznego odblokowania zaciętego karabinu. Twórcy gry niestety o tym zapomnieli. Jedynym sposobem na uniknięcie tego problemu jest włączenie opcji nieśmiertelności i nielimitowanej ilości amunicji (jednakże tracimy wtedy właściwie cały urok tej zabawy).

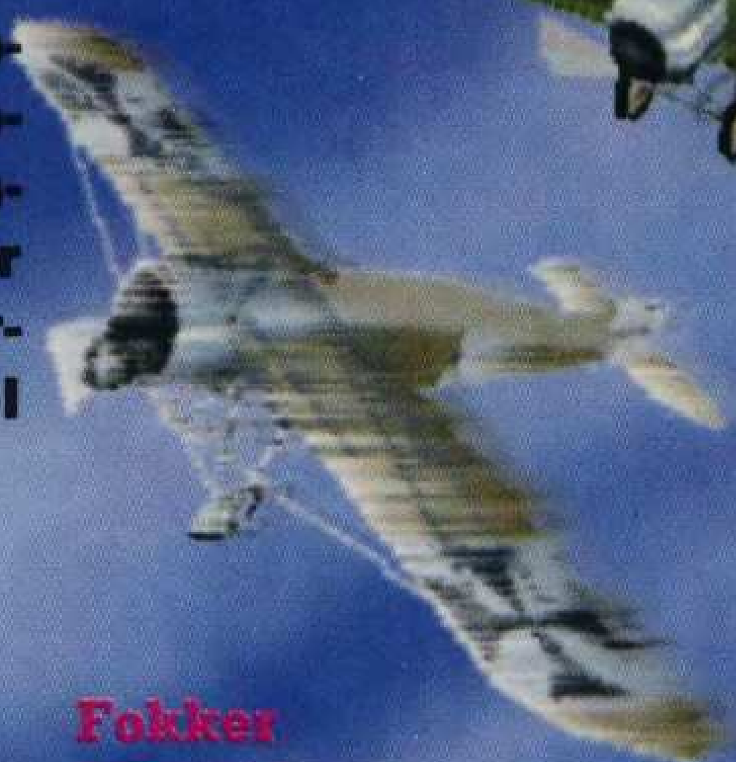
Innym wielkim minusem jest niedopracowanie algorytmu obsługującego zderzenia się samolotów. O ile w pozycji „buźka w buźkę" rozbić się jest bardzo łatwo (tak samo łatwo jest rozwalić się o czyjś tyłeczek), o tyle nie zostaniesz nigdy rozbity przez obcy samolot, który nadlatuje z góry, tyłu lub boku (nie chodzi tutaj o zestrzelenie). Nieraz zdarzyło mi się, że samolot wyleciał niejako ze mnie – co, przyznacie, nie jest normalnym zjawiskiem...

Grafika

jest jednym z największych walorów gry. Wykonane w 3D Studio, wspaniale teksturowane, niezwykle dokładne w szczegółach samoloty, zachwycają swoim wyglądem. Nie masz najmniejszych wątpliwości, jakiego typu samolot właśnie obok Ciebie przeleciał. Absolutną wierność szczegółów osiągasz, uruchamiając grę w trybie wysokiej rozdzielczości. Jeżeli chodzi o samoloty — nie dopracowano jednego, ale za to bardzo istotnego elementu. Jest nim widok z kabiny na własne skrzydła, ogon czy przód maszyny. Zamiast ładnych tekstur, widzimy siermiężną wektorówkę.

Porównując pod względem oprawy graficznej Dawn Patrol z wcześniejszym produktem tej samej firmy – Overlord – można stwierdzić, że wyraźnie poprawiono grafikę tła. Baraki, namioty, budynki, ciężarówki i armaty nareszcie są równie piękne jak samoloty. Jednak w Dawn Patrol bardzo mi brakuje

chmur na niebie. Te milutkie, malutkie obłoczki mogą być przecież schronieniem dla osaczonych lotników. Ale myślę, że wszystko przed nami. Obserwując poczynania programistów Rowan Software – od chociażby Reach for the Skies, poprzez Overlord, a na Dawn Patrol kończąc – widać, jak olbrzymi postęp dokonał się na tym polu.



Sopwith Pup

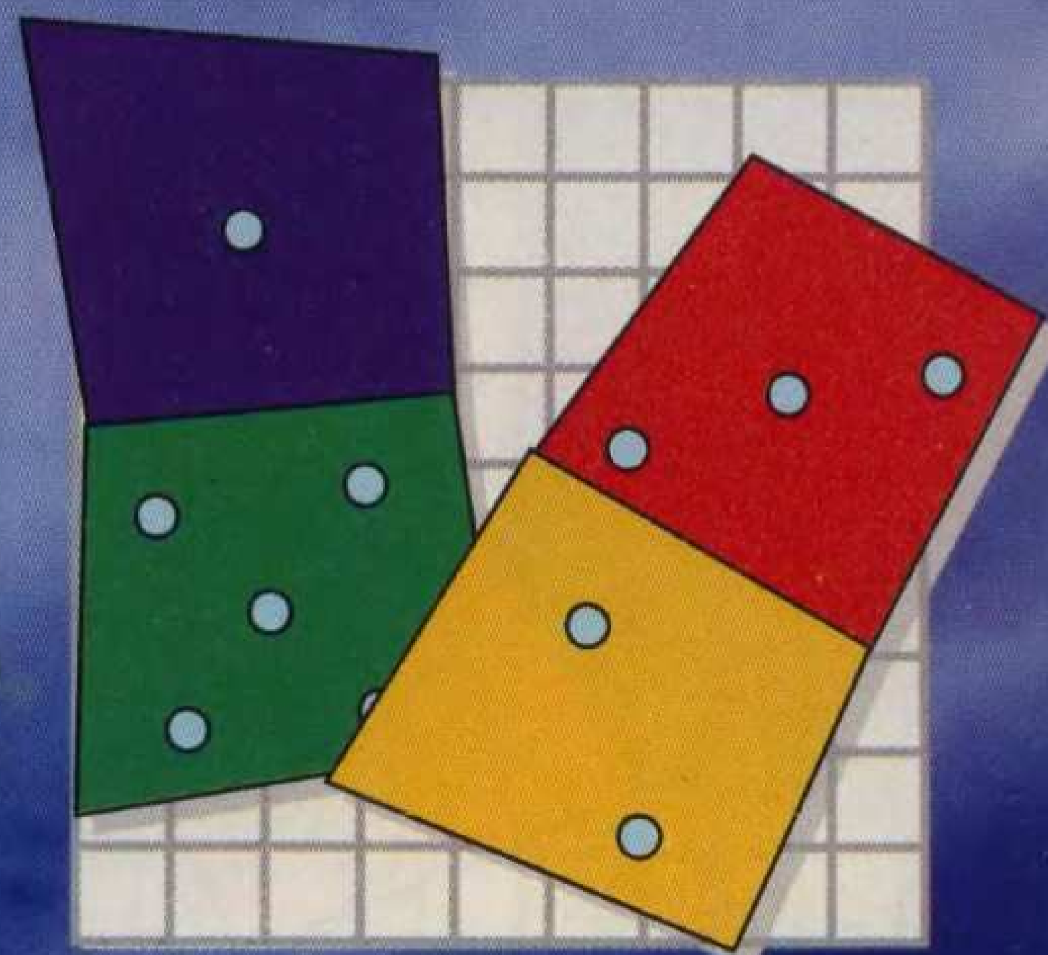
Fokker Monoplane



Fokker D VII



Fokker Triplane



Dźwięk

w grze również stoi na wysokim poziomie. Odgłosy przelatujących samolotów i serii z karabinów maszynowych, świst powietrza, dodają jej uroku. W trakcie czytania komputerowej książki przygrywa całkiem niezła muzyczka, skomponowana na motywie utworu „Capriccio Italien" Czajkowskiego.

Wymagania sprzętowe

wbrew pozorom nie są jak na dzisiejsze czasy oszałamiające. Do polatania w wysokiej rozdzielczości wystarczy szybki PC 386 (najlepiej DX 40 MHz) i 4 MB pamięci RAM. Minimalne wymagania to: PC 386SX 33 MHz, 4 MB RAM i 20 MB wolnego miejsca na twardzielu. Program obsługuje najbardziej powszechne karty dźwiękowe, w tym m.in. Sound Blaster i Ad Lib. Dodam tylko, że przy niskiej rozdzielczości na moim 486SX 33 MHz gra działała normalnie nawet w trybie Fastest.

Ocena końcowa

sprawia mi nieco kłopotu. Niby wszystko jest w porządku, ale... No właśnie, to malutkie „ale". Na pewno autorzy włożyli dużo wysiłku, aby ich produkt wypadł jak najlepiej. Duża liczba faktów historycznych i walory audiowizualne gry naprawdę robią wrażenie. Nie wiem, jak Tobie, ale mnie nie podoba się takie podejście do tematu. Gra o wyglądzie interaktywnej książki nie jest zbyt porywająca, nie wciąga. Brak w niej możliwości odbycia kampanii, sprawdzenia siebie w roli pilota. Gra bardziej kojarzyła mi się ze zwykłą strzelaniną niż z symulatorem lotu. Ładne widoczki cieszą oko, ale brak owych elementów, o których pisałem wcześniej powoduje, że Dawn Patrol nie przyciągnie na długo Twojej uwagi. Gra po pewnym czasie staje się po prostu nudna.

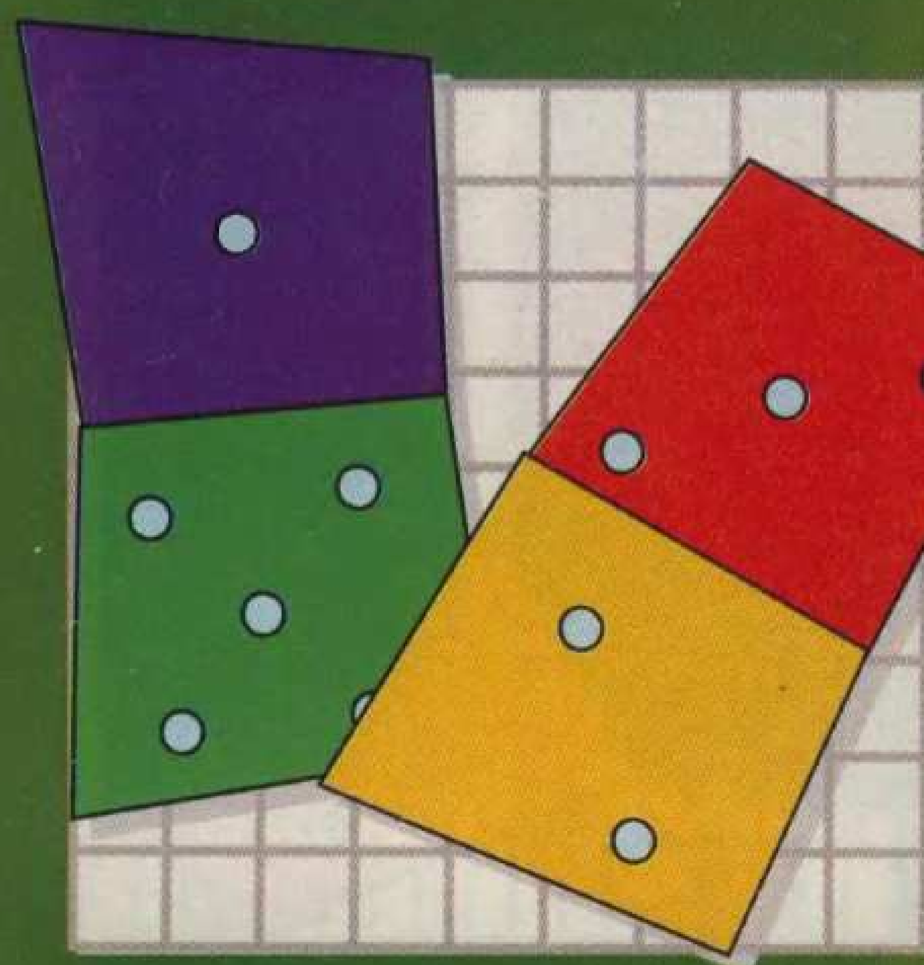
Darek Bujalski



DAWN PATROL

Rowan/Empire 1994
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	75%



Mortal Kombat 2 – to dwanaście nowych, częściowo „odgrzanych" i podrasowanych wojowników. Każdy z nich, obok tradycyjnych sekwencji, takich jak: Blok (T, Fire), Przerzut (P, Fire, Fire), Podcięcie (P, D, T), kilka typów kopnięć i uderzeń, ma tylko sobie właściwe zdolności. Początkowo gra nastręcza sporo problemów, co podyktowane jest dość skomplikowanym i wieloczłonowym sposobem egzekwowania ciosów. Jak widać z zamieszczonej poniżej ściągawki, wzrosła liczba ruchów końcowych w porównaniu z Mortal Kombat 1, które dodatkowo dzielą się na: śmiertelne i pokojowe.

– **Śmiertelne**, tzw. Fatality, przy wykonywaniu których szczególnie istotny jest dystans, jaki dzieli obie postacie. Został on podany w nawiasach – brak adnotacji uważany jest za bezpośredni „kontakt" z ofiarą (tylko w przypadku Fatality);

Wszystkie postacie mogą pozbyć się przeciwnika ciosem FORA ZE DWORA, który powoduje różnorakie efekty kasowania ofiary, w zależności od danej scenerii. Na przykład w scenerii Kombat Tomb – nabitą już na wystające z sufitu kolce ofiarę spuszczamy na glebę poprzez przytrzymanie dwóch ostatnich ruchów danej sekwencji (np. dla Kung Lao będą to P i Fire, a dla Reptile – D i Fire).

– **Pokojowe**, tzw. Babality i Friendship (ostatnie 2 ciosy w ramkach), przy których dystans nie jest istotny (z wyjątkiem Raydena) i najlepiej wykonuje się je z większej odległości, co likwiduje ryzyko przypadkowego uderzenia przeciwnika.

JOHNNY CAGE



UDAROWA NOGA
T, P, Fire
KULKI ZIEMIA--ZIEMIA
T, D, P, Fire
KULKI ZIEMIA--POWIETRZE
P, D, T, Fire
ŁOKIEĆ PRZECIWLOTNICZY
T, D, T, Fire
JAJKOWNICA
Fire i D (równocześnie)
WIELKA STOPA
Z bliska – Fire (krótko)
ROZRYWKA
D, D, P, P, Fire
DEKAPITACJA
P, P, D, G
CO TRZY GŁOWY...
P, P, D, G, D (przytrzymać), Fire (przytrzymać)
FORA ZE DWORA
D, D, D, Fire
DZIDZIA
T, T, T, Fire
AUTOGRAF
D, D, D, D, Fire

REPTILE



WŚLIZG
Blok (przytrzymać), Fire, Fire, Fire
GORĄCA FLEGMA
P, P, Fire
KULKA – NIESPODZIANKA
T, T, Fire
CZAPKA NIEWIDKA
Blok (przytrzymać), G, G (przytrzymać), puścić Blok
ROZRYWKA
Będąc niewidzialnym – P, P, P, Fire
JĘZOR
Z odległości połowy ekranu – T, T, D, Fire
FORA ZE DWORA
P, P, D, Fire
DZIDZIA
D, T, T, Fire
LALECZKA
T, T, P, Fire

LIU KANG



PODSMAŻANIE
P, P, Fire
PRZYPIEKANIE
D, D, Fire
UDAROWA NOGA
T, P, Fire
ROWEREK
Fire (przytrzymać 5 sekund)
SMOK
D, P, T, T, Fire
DZIKA FURIA
Obroty joystickiem zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
FORA ZE DWORA
T, P, P, Fire
DZIDZIA
D, D, P, T, Fire
BREAKDANCE
P, T, T, T, Fire

KUNG LAO



UDAROWA NOGA
G, D, D
KAPELUSIK
T, P, Fire (sterowanie G–D)
A KUKU!
D, G
WIRÓWKA
T (przytrzymać), Fire (naciskać bez przerwy)
KAPELUSZ
Na końcu ekranu – Fire (przytrzymać 2 sekundy)
LEKCJA ANATOMII
Z bliska – Blok (przytrzymać), P, P, P, T, puścić Blok, Fire
FORA ZE DWORA
P, P, P, Fire
DZIDZIA
T, T, P, P, Fire
ILUZJONISTA
T, T, T, D, Fire

W opisie ciosów zastosowałem symboliczne nazwy dla ruchów joystickiem, pozwalające na łatwe wykorzystanie wszystkich technik bez względu na to,



WUNASTKA

SUB-ZERO



PRZYMROZEK
D, P, Fire
GOŁOLEDŹ
D, T, Fire
WŚLIZG
Blok (przytrzymać), Fire, Fire, Fire
SILNY PRZYMROZEK
Z odległości połowy ekranu – P, P, D, Fire
WYRWI-KULKA
Z odległości ponad połowy ekranu – Fire (przytrzymać), T, T, D, P, puścić Fire
FORA ZE DWORA
P, P, D, Fire
DZIDZIA
D, T, T, Fire
LALECZKA
T, T, D, Fire

SHANG TSUNG

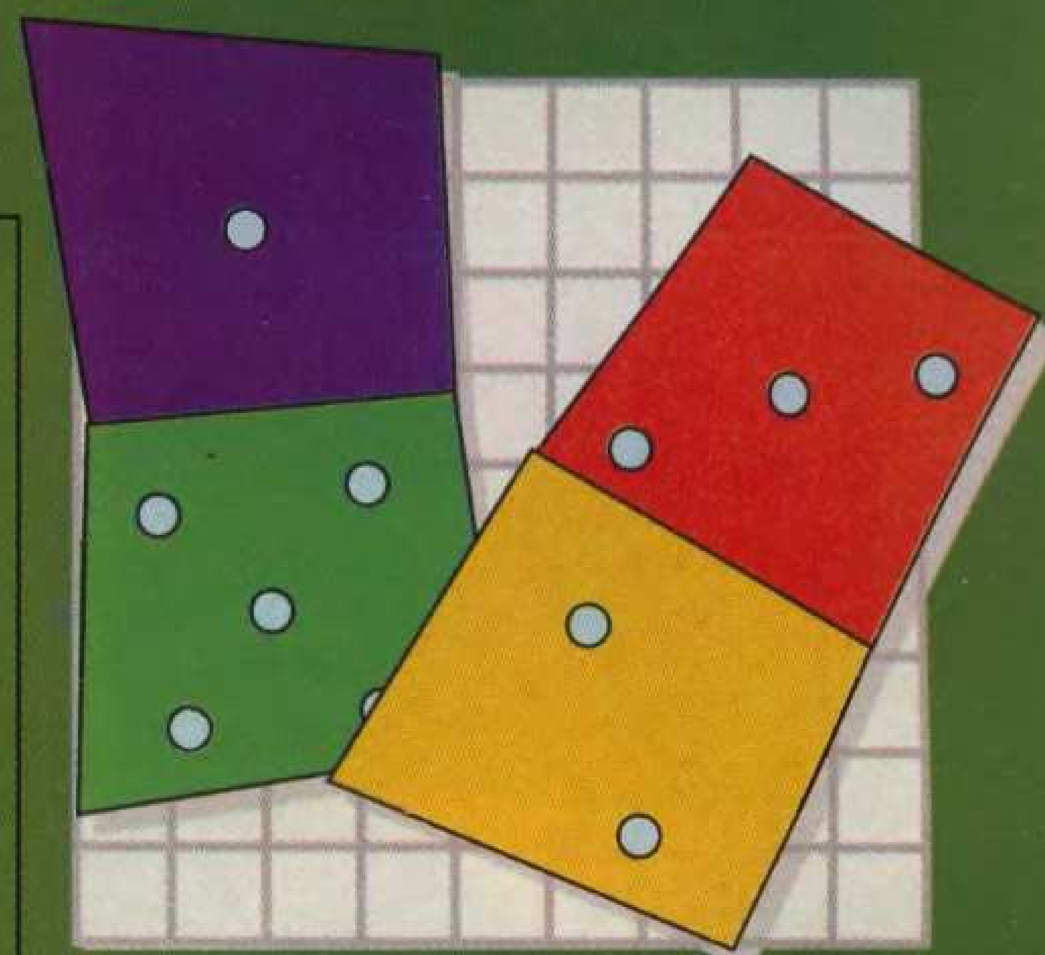


CIEPŁO
T, T, Fire
CIEPLEJ
T, T, P, Fire
NAJCIEPLEJ
T, T, P, P, Fire
METAMORFOZA
Blok (przytrzymać), T, P, G, puścić Blok
NIE PĘKAJ GRUBASIE
Z niedużej odległości – Fire (przytrzymać 2 sekundy)
STERYLIZACJA
Blok (przytrzymać), G, D, G
FORA ZE DWORA
D, D, G, D, Fire
DZIDZIA
T, P, D, Fire
TĘCZA
Blok (przytrzymać), T, T, D, P, puścić Blok, Fire

KITANA



POKAZ PILOTAŻU
P, D, T, Fire
KONTROLA RADAROWA
T, T, T, Fire
WACHLARZYK TARCZOWY
P, P, Fire
SIKAWKA
D i Fire (równocześnie)
NIE PĘKAJ GRUBASIE
Fire (przytrzymać), P, P, D, P
DEKAPITACJA
Blok (przytrzymać), Fire, Fire, Fire
FORA ZE DWORA
P, D, P, Fire
DZIDZIA
D, D, D, Fire
NIECH ŻYJE NAM!
D, D, D, G, Fire

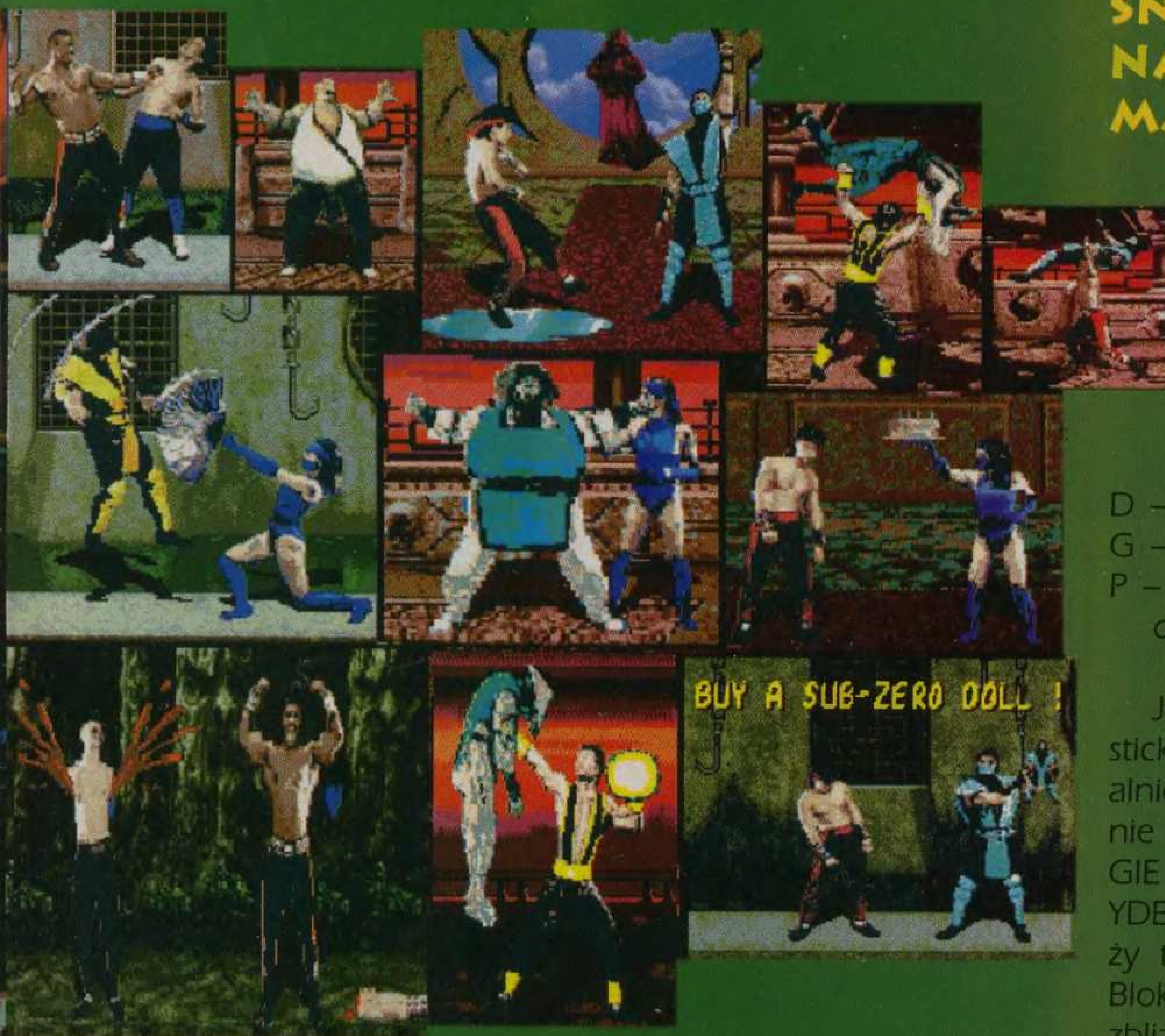


W Mortal Kombat 2 możemy dodatkowo zmierzyć się z pięcioma ukrytymi przeciwnikami:

Kintaro – olbrzym z czterema rękami, kuzyn Goro z Mortal Kombat 1, uwielbia wprasowywać swoich przeciwników w podłoże.

Shao Khan – ten wielki i okrutny wojownik, a zarazem straszny gaduła, piastuje urząd, niegdyś domenę Shang Tsung

CARTRIDGE Z GRĄ NA KONSOLE – W PIERWSZYM TYGODNIU SPRZEDAŻY, ZAROBIŁ WIĘCEJ NIŻ NAJNOWSZE KASOWE FILMY: TRUE LIES, THE MASK, A NAWET THE LION KING! „WIĘKSZY NIŻ SCHWARZENEGGER" – NAPISAŁO JEDNO Z BRYTYJSKICH WYDAWNICTW. MORTAL KOMBAT 2 – NAJBARDZIEJ KRWAWA I BEZLITOSNA BIJATYKA W NASZYCH DOMACH.



z której strony ekranu znajduje się nasz zawodnik:

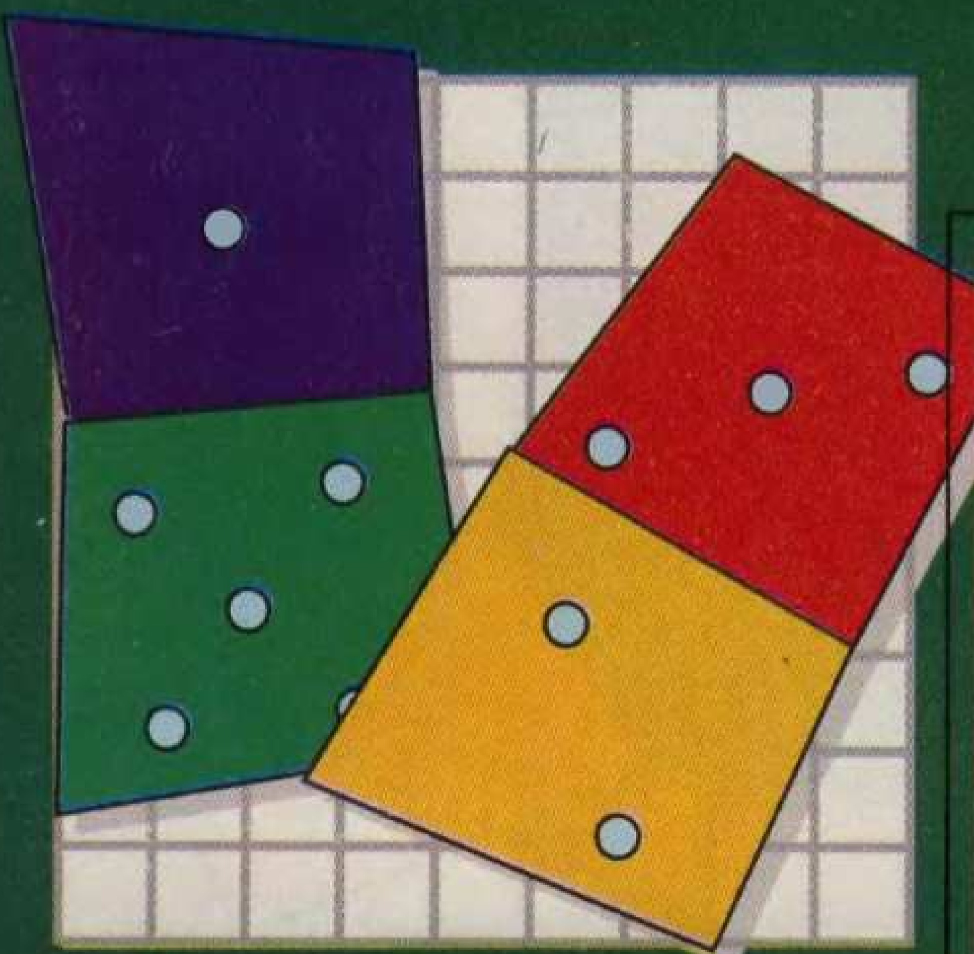
T – do tyłu swojego zawodnika
D – na dół (do siebie)
G – do góry (od siebie)
P – do przodu swojego zawodnika.

Jeśli sekwencja ruchów joystickiem w wykonywanej aktualnie technice składa się wyłącznie z przytrzymania Fire (DRUGIE ŚNIADANIE u Mileeny i RAYDEN & SON u Raydena), należy to poprzedzić wykonaniem Bloku, albo w końcowej fazie zbliżyć się do przeciwnika.

JAX



MASAŻ TWARZY
P, P, Fire (naciskać szybko)
ŚWIETLISTA PIĘŚĆ
P, D, T
POZDROWIENIA DLA KRETA
Fire (przytrzymać 3 sekundy)
ŁAMANIE DUPSKA
W powietrzu, pod przeciwnikiem – D
TERAPIA WSTRZĄSOWA
P (przytrzymać), Fire (naciskać szybko)
WODA Z MÓZGU
P, P, P, Fire
ŁAPY PRECZ!
Z niedużej odległości – Blok (przytrzymać), Fire, Fire, Fire, Fire
FORA ZE DWORA
Blok (przytrzymać), G, G, D, puścić Blok
DZIDZIA
Blok (przytrzymać), T, P, T, P, puścić Blok, Fire
WYCINANKI
Blok (przytrzymać), T, T, P, P, puścić Blok, Fire



w Mortal Kombat 1. Pokonanie Shao Khana to główny cel gry.

Smoke – postać stworzona na bazie Scorpiona, warunkiem przywołania Smoke'a jest używanie dolnych uderzeń (D, Fire) w scenerii The Portal (z czerwonym „wirem" w tle).

Noob – kolejny Scorpion, tym razem „nakrapiany" – aby go spotkać należy 25 razy pod rząd pokonać drugiego gracza (a nie komputer).

BARAKA



SZYDEŁKOWANIE
T, T, T, Fire
SIKAWKA
D i Fire (równocześnie)
SZPIKULEC
D, T, Fire
AKUPUNKTURA
T, P, D, P, Fire
DEKAPITACJA
Blok (przytrzymać), T, T, T, puścić Blok, Fire
FORA ZE DWORA
P, P, D, Fire
DZIDZIA
P, P, P, Fire
NIESPODZIANKA!
Blok (przytrzymać), G, P, P, puścić Blok

SCORPION



CHODŹ DO MNIE!
T, T, Fire
USŁUGI LOTNICZE
W powietrzu, pod przeciwnikiem – D
NOŻYCE
P, D, T, Fire
ORIENTUJ SIĘ!
D, T, Fire
KREMACJA
Z niedużej odległości – Blok (przytrzymać), T, T, G, G, Fire (ekonomiczna wersja spalania nie zawiera ruchów do tyłu)
ROZRYWKA
P, P, P, D, Fire
FORA ZE DWORA
P, P, D, Fire
DZIDZIA
D, T, T, Fire
LALECZKA
T, T, D, Fire

RAYDEN



220 WOLT
Tylko na dwóch graczy – Fire (przytrzymać 3 sekundy)
TORPEDA
T, T, P
A KUKU!
D, G
POLARYZACJA
D, P, Fire
SUPERPIĄCHA
Fire (przytrzymać 4 sekundy)
440 WOLT
Blok (przytrzymać), Fire, Fire, Fire, Fire
FORA ZE DWORA
Blok (przytrzymać), G, G, puścić Blok, Fire
DZIDZIA
D, D, G, Fire
RAYDEN & SON
Z odległości połowy ekranu – D, T, P, Fire

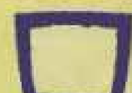
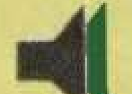
MILEENA



KULANIE
T, T, D, Fire
ELEKTROCISKI
Fire (przytrzymać 2 sekundy)
ORIENTUJ SIĘ!
P, P, Fire
DRUGIE ŚNIADANIE
Fire (przytrzymać 4 sekundy)
U RZEŹNIKA
P, T, P, Fire
FORA ZE DWORA
P, D, P, Fire
DZIDZIA
D, D, D, Fire
SIAŁA BABA...
D, D, D, G, Fire



MORTAL KOMBAT 2
Acclaim 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, Mega Drive, SNES

Grafika		80%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		75%
Ogółem		95%

Jade – zielona odmiana Kitany, szybka i zabójcza. Każdy ją spotka w drodze na szczyt. Na szczęście opuszczenie placu boju nogami do przodu również promuje do następnej rundy. Legenda głosi, że kto pokona Jade, będzie mógł zagrać Sonią z poprzedniej części gry (ja w to nie wierzę).

Mortal Kombat 2 jest grą, wymagającą od gracza długiego treningu, zanim zacznie w niej osiągać jakiekolwiek sukcesy. Dlatego też woleliśmy odkryć i sprawdzić osobiście wszystkie ciosy, zamiast szybko publikować niepełny ich zestaw, zawierający błędy i przemilczenia (jak uczyniły to konkurencyjne pisma).

Jest to, naszym zdaniem, JEDYNY wiarygodny i najobszerniejszy w kraju (a może i za granicą) zestaw tajnych ciosów do Mortal Kombat 2, będący owocem wielu, wielu walk toczonych na Amigach 500 i 1200.

Zapraszam do morderczej zabawy!

Przemysław Ścierski



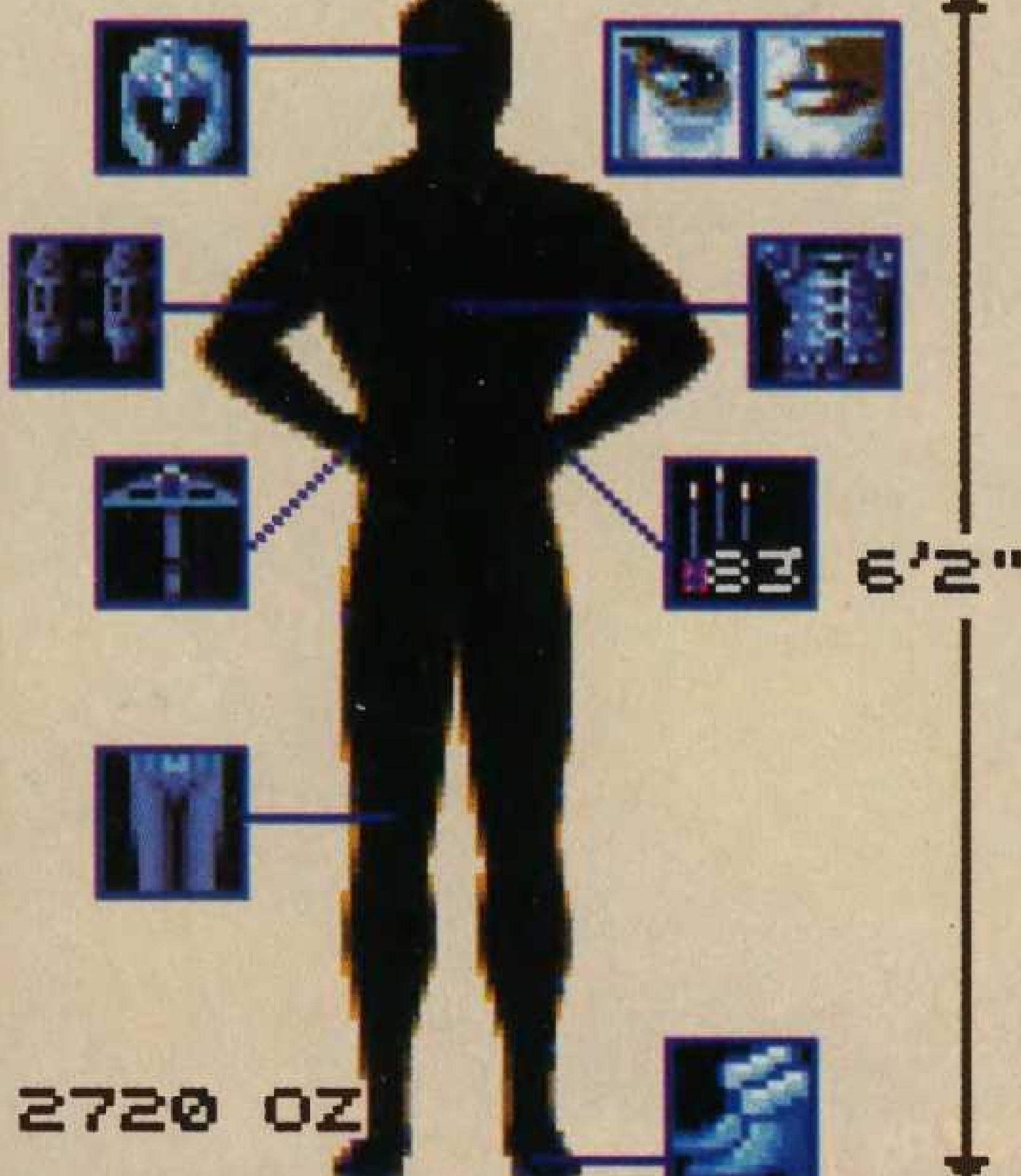
MIECZ PRZEZNACZENIA

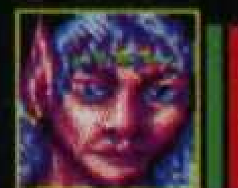
Na kontynencie Arkanii ciągle trwa walka pomiędzy ludźmi a orkami. Dumni wikingowie z Thorwalu wyruszali na wyprawy w sam środek złowieszczego Orklandu. Ale ich ostatnia wyprawa pod dowództwem walecznego hetmana Hyggelika zakończyła się klęską. Tylko jeden z uczestników wyprawy ocalał, aby przynieść wieść o śmierci drużyny i hetmana oraz o zagubieniu gdzieś na pustkowiu wspaniałego miecza Hyggelika, miecza wykutego dawnymi czasy przez cyklopów.

Od czasu tragicznej wyprawy minęło już wiele lat. Gdzieś, rozrzuceni po wielkim kontynencie Arkanii, w miastach, miasteczkach i wioskach, żyją potomkowie tych, którzy stracili życie na bezdrożach Orklandu. Być może przechowują oni ważne dla przyszłości świata informacje. Bowiem miecz Hyggelika musi







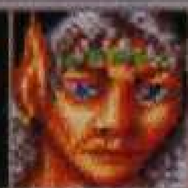


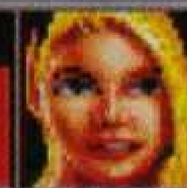


















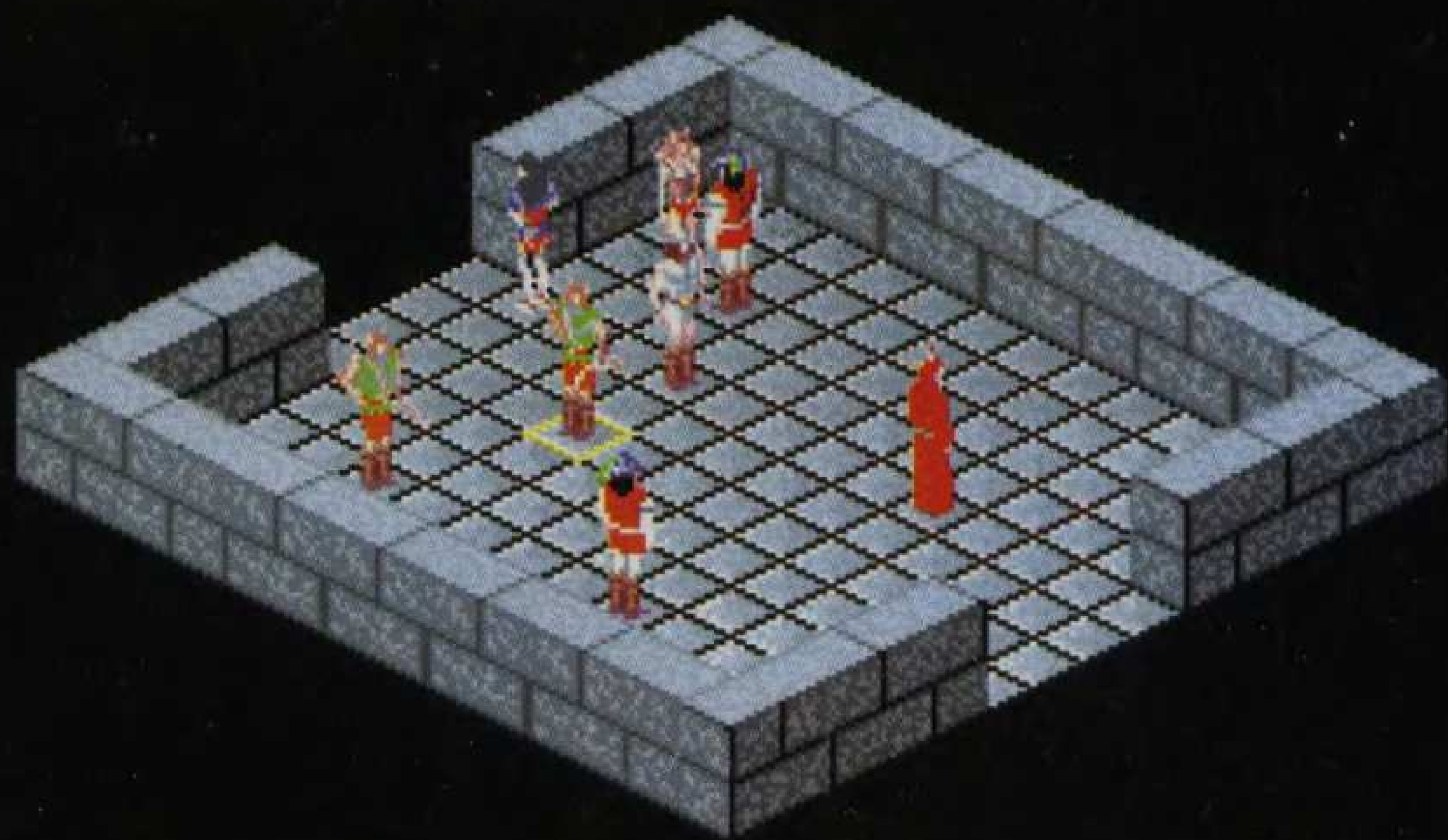




Umiejętności

Locks – otwieranie zamków.
Haggle – targowanie się o cenę.
Herb Lore – znajdowanie ziół i korzystanie z nich.
Cheat – oszukiwanie ludzi w knajpach dla pieniędzy.
Track – tropienie zwierząt, a więc zdobywanie żywności.
Acrobatics, Dance, Instrument – pozwalają na zarobek w knajpach.

NIEMIECCY AUTORZY GRY BLADE OF DESTINY PRZYGOTOWALI PIĘKNY, OZDOBNY SAMOWAR. ROZNIECILI OLBRZYMI OGIEŃ POD STARANNIE PRZYGOTOWANYM PALENISKIEM. I OTRZYMALI W ZAMIAN NIEWIARYGODNĄ WRĘCZ ILOŚĆ PARY.





powrocić i w ręku nowego bohatera wziąć udział w ostatecznej rozprawie z orkami. Tylko ten, kto skompletuje podzieloną na 9 części mapę, będzie mógł odnaleźć ukryty skarb i przejąć dziedzictwo Hyggelika.

Zaczynamy grę

od wybrania poziomu i trybu rozgrywki (dla zaawansowanych czy nowicjuszy). Ma to ogromne znaczenie dla przebiegu zabawy i stopnia jej skomplikowania, choć niewielkie dla jej trudności. Potem czas zdecydować, czy staniemy na czele grupy wykreowanej przez programistów, czy stworzymy własną drużynę. Zdecydowanie radzę wybrać ten drugi wariant.

Drużyna

Wybieramy opcję Generation i przechodzimy do kompletowania grupy. Najpierw wybieramy bohaterowi rasę czy zawód (w Blade of Destiny przemieszano profesje i rasy), mając do dyspozycji następujące postacie: karzeł (dwarf), thorwalian (Thorwalianin), wojownik (warrior), błazen (jester), myśliwy (hunter), złodziej (rogue), czarodziej (magician), wiedźmiarz (warlock), druid (druid) oraz 3 rodzaje elfów (silvanesti, ice i green). Generację postaci radzę prowadzić z instrukcją w dłoni, gdyż dobranie odpowiednich cech i zgoda na wady postaci decydują o późniejszej możliwości utworzenia bohatera. Ale jeśli komuś zapodziała się instrukcja, to nic straconego. Można wtedy skorzystać z gotowej grupy, utworzyć własną za pomocą metody prób i błędów lub skorzystać z opcji Choose Archetype.

Stworzona grupa powinna być w miarę wszechstronna (jak we wszelkich programach RPG). Niewiele bowiem zdziałają sami wojownicy, jak też sami czarodzieje. Uważam, iż idealna drużyna powinna się składać z: wojownika, złodzieja, trzech elfów i czarodzieja. Dowodziłem właśnie taką grupą i z wyników byłem raczej zadowolony.

Wyprawę rozpoczynamy w świątyni i tam najpierw wybieramy z menu ikonę Let go Character – aby pozbyć się członków starej grupy, a potem Add Character – aby włączyć nowych.

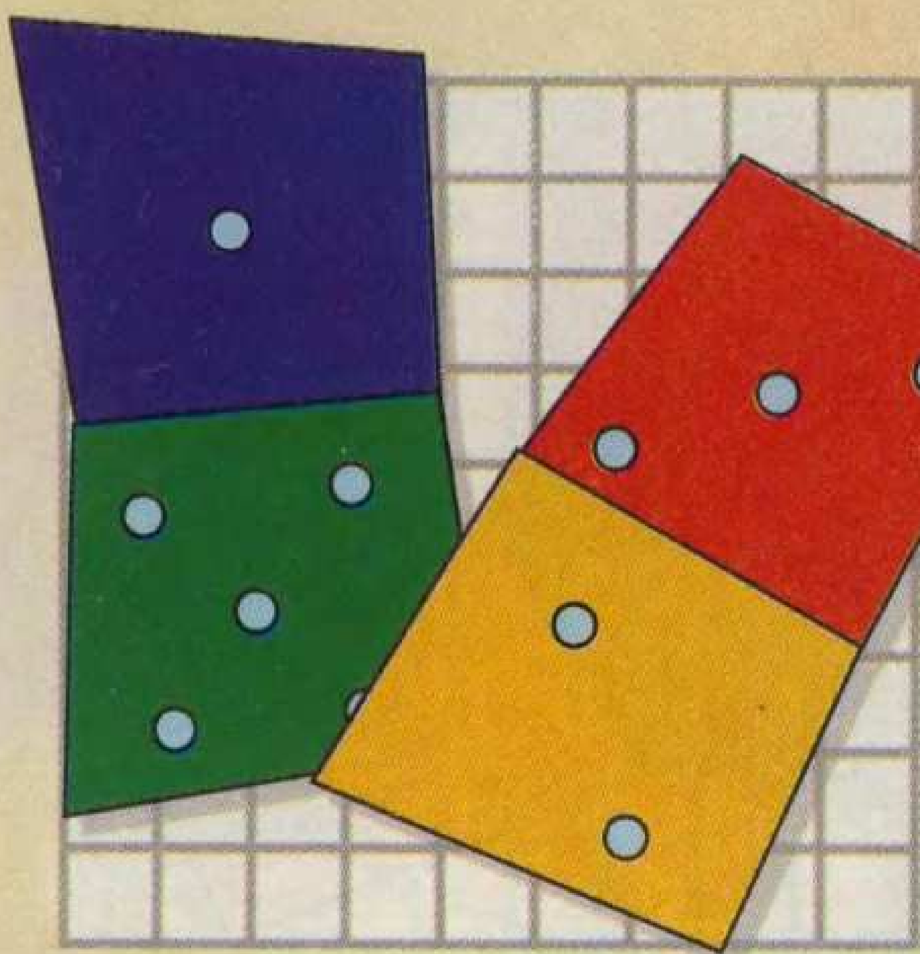
Postacie

Każda postać ma siedem cech decydujących o jej profesji oraz pokazujących, jak zachowa się w sytuacjach kryzysowych czy jak sobie radzi z problemami, napotykanymi w czasie podróży. Zwłaszcza radziłbym zwrócić uwagę na siłę postaci (decyduje o mocy zadawanego ciosu i ilości ekwipunku, jaki bohater jest w stanie unieść) oraz jej zwinność (agility), decydującą o zdolności unikania ciosów. Warto też, aby jedna z postaci miała wysoką charyzmę, gdyż będzie to bardzo pomocne przy targowaniu się w sklepach (o spore zniżki, nawet do 50%).

Niestety, każdy z bohaterów ma też określony zestaw wad, a raczej fobii. I tak, bohater może bać się wysokości, otwartych przestrzeni, umarlaków. Może być skąpy, porywczy czy dziwaczny dla otoczenia. Niektóre z tych wad będą miały istotne znaczenie, np. postać lękająca się wysokości może mieć opory przed wspinaniem się na niebezpieczne górskie granie i trzeba







ją wtedy kurować wódą bądź czarami.

W Blade of Destiny mamy do czynienia z ogromnym zestawem umiejętności (widoczne jest to tylko w opcji Advanced). Szkoda tylko, iż znacząca większość z nich zda się przysłowiowemu psu na przysłowiową budę. Jednak niektóre mają znaczenie, w ramce wyliczam kilka, moim zdaniem, najważniejszych umiejętności.

Magia

jest na terenie Arkanii nauką niezwykle rozwiniętą. Korzystać z niej potrafią nie tylko czarodzieje, wiedźmy i drudzi, ale również elfy. Umiejętność korzystania z magii określa liczba Astral Points, ale oczywiście, trzeba też znać same czary z poszczególnych czarodziejskich arkanów. A część zaklęć jest dostępnych tylko na bardzo wysokim poziomie doświadczenia.

Niestety większość zaklęć, które możemy poznać w czasie podróży przez Arkanię, albo nie przyda się na nic, albo będzie niezwykle rzadko stosowana. Pomimo że doprowadziłem grupę dość daleko (nie miałem tylko dwóch części mapy) – to nadal nie mogłem korzystać z najsilniejszych czarów. Ale walkę i tak wygrywa się głównie za pomocą celnych strzałów z kuszy, a nie magii. W ramce wymieniam kilkanaście czarów, które są najczęściej wykorzystywane.

Grając w opcji Advanced, po każdym zwiększeniu poziomu doświadczenia możemy przeznaczyć odpowiednią liczbę punktów na trening magiczny (rozwijanie poszczególnych czarów). Niestety, punkty te są limitowane, co oznacza, iż za jednym zamachem możemy podnieść swe umiejętności (dotyczy jednego zaklęcia) o dwa, góra 3 punkty. Natomiast gdy gramy w opcji Novice – program sam generuje dodatkowe punkty i rozdziela je według własnego uznania.

Walka i potwory

W Blade of Destiny grupa porusza się, widząc wszystko, co ma przed sobą (analogicznie, jak w większości RPG, np. Eye of the Beholder, Might&Magic). Ale kiedy dochodzi do walki – mamy już do czynienia z obrazem „z lotu ptaka". Plansza walki (niestety stereotypowa, wzory rzadko się zmieniają) jest podzielona na kilkaset lub kilkadziesiąt kwadratów. Każda z postaci dysponuje określoną liczbą punktów ruchu (od jednego, gdy jest mocno obciążona, do dwunastu, jeżeli niesie lekki bagaż), które można wykorzystać do: przemieszczenia na planszy, zmiany broni, rzucenia zaklęcia, ataku itp. Niestety, po planszy można się poruszać tylko w pionie i poziomie (ruchem wieży szachowej), a nie wolno po liniach ukośnych! Ba, po liniach ukośnych nie można również atakować – czy to za pomocą broni ręcznej czy strzelając. Trzeba przyznać, że rozwiązanie to wyjątkowo niefortunne i kłócące się zarówno ze zdrowym rozsądkiem, jak i z realiami pola bitwy. Nie wolno też strzelać z łuku czy kuszy, jeżeli na drodze strzały stoi jedna z postaci z drużyny. To jeszcze da się zrozumieć, chociaż dlaczego wysoki elf nie mógłby posłać pocisku nad głową swego kumpla krasnoluda i trafić rosłego ogra?

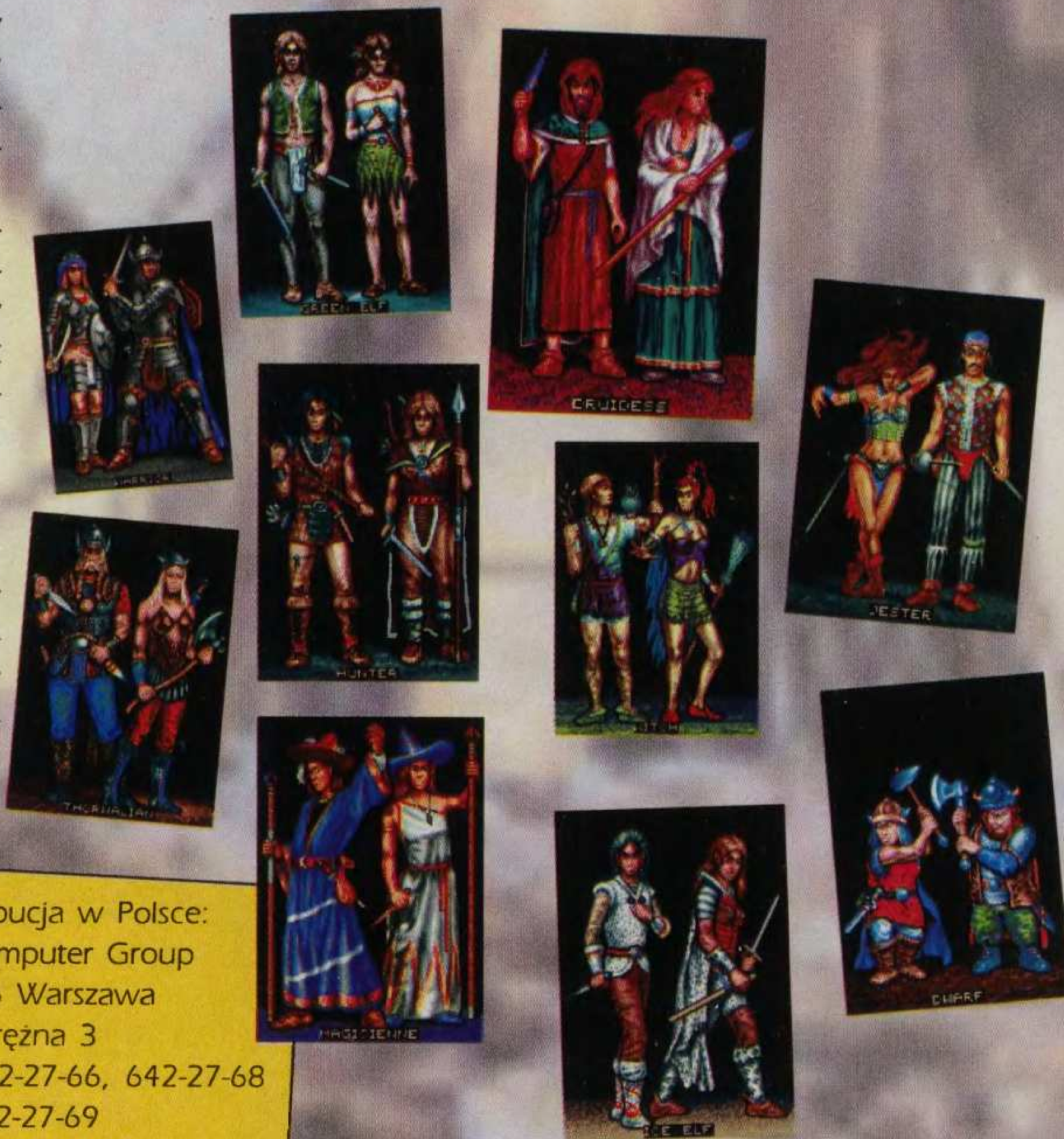
Jednak podstawową wadą walk w Blade of Destiny jest ich nadmierna długość. Postacie są beznadziejnie nieskuteczne (zarówno drużyna, jak i jej wrogowie). Znakomita większość ataków kończy się bez efektu, czyli przeciwnik nie zostaje trafiony. Jeżeli chcielibyśmy toczyć potyczkę korzystając jedynie z usług osób walczących wręcz, to walka trwałaby tak długo, że granie w Blade of Destiny mijałoby się z celem. Na szczęście możemy do grupy włączyć elfy, które mają nieźle rozwinięte umiejętności strzeleckie, a poza tym potrafią korzystać z zaklęć bitewnych. Dlatego też walka powinna wyglądać w następujący sposób: wysyłamy „na pożarcie" wojownika i złodzieja. Wrogowie obstępują ich ze wszystkich stron i usiłują trafić. My tymczasem ustawiamy nasze trzy elfy (kuszników) i zasypujemy przeciwnika gradem strzał. Co ciekawe, strzał z kuszy jest dużo skuteczniejszy nawet od ciosu zadanego dwuręcznym mieczem. Bo nie dość, że ciosy postaci uczestniczących w walce „hand to hand" bardzo rzadko bywają celne, to w dodatku są przerażająco słabe. Tak więc siła tkwi w kusznikach, ewentualnie w czarodziejach, choć zaklęcia nie zawsze przynoszą efekt. Dlatego też walkę w Blade of Destiny uznaję za jeden z najsłabszych (a może i najsłabszy) elementów programu. Dziwna jest też historia z przyznawaniem punktów doświadczenia za wygraną bitwę. Otóż, znaczącą ich liczbę dostajemy jedynie za pierwszą potyczkę z danym rodzajem monstrów. Druga potyczka (niezależnie od liczby przeciwników) przynosi bardzo skromny dorobek punktowy.

Na koniec dodam tylko, że korzystanie z opcji walki automatycznej powoduje, iż nasze postacie zaczynają zachowywać się jak grono idiotów: odrzucają kusze, wyciągają noże i idą do ataku, zasłaniają sobie nawzajem wrogów itp. Fatalnie



BLADE OF DESTINY
Attic/U.S. Gold 1992
Role-playing
Amiga, IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	65%
Pomysł	90%
Ogółem	70%



Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

sterowane są też postacie niezależne (napotkani podróżni czasem mogą przyłączyć się do grupy) i ich udział w walce w zasadzie ogranicza się do totalnego przeszkadzania wszystkim członkom drużyny.

Potwory są nie najgorzej wykonane pod względem graficznym, ale nie można powiedzieć, abyśmy mieli do czynienia z nadmiarem ich gatunków. Niestety, nie dysponują też nadnaturalnymi zdolnościami (trucie, paraliżowanie, zdolność rzucania czarów), a na polu bitwy zachowują się więcej niż głupawo. Obstępują najbliższego wroga i spokojnie dają się wyrżnąć dalej ustawionym postaciom.

Po walce

należy pozwolić bohaterom odpocząć (zakładamy, że walka była zwycięska). Niech nabiorą sił, odzyskają punkty życia i punkty astralne, ewentualnie zapolują lub znajdą strumyk, gdzie będzie można napełnić bukłaki, niech zbiorą ziółka, które będzie można wykorzystać bądź sprzedać handlarzom.

Blade of Destiny jest programem dość nietypowym, jeśli chodzi o wypoczynek. Bohaterowie przez czas obozowania odzyskują jedynie kilka punktów życia czy astralnych – natomiast, aby w pełni odzyskać siły fizyczne i magiczne muszą odpoczywać ładnych parę dni. To rozwiązanie trudniejsze dla gracza, ale zdecydowanie bardziej realistyczne. Dlaczego bowiem bohater prawie umierający, miałby w czasie jednego popasu stać się zupełnie zdrowy? Inna sprawa, że osoby znające się na leczeniu mogą pomóc takiej ofiarze losu (Use Talent). Warto też zwracać uwagę, czy nasza drużyna ma wystarczającą ilość żywności i wody. Jeśli nie, to musimy albo udać się do najbliższego sklepu, albo w czasie postoju wysłać jedną z postaci na polowanie (Replenish Stocks).

Miasta, budowle

Duża część przygód na lądzie Arkanii – to zwiedzanie miast i miasteczek. Tam znajdziemy ludzi mogących udzielić użytecznych informacji, tam uzupełnimy zapasy, sprzedamy złupione wrogom skarby, albo nabędziemy doskonalszy oręż i zbroje, magiczne mikstury itp. Miasta położone nad oceanem mają porty, w których możemy zabukować sobie miejsce na statku.

W Arkanii odwiedzimy kilkadziesiąt miast rozsianych na całym kontynencie. Niektóre z nich – to typowe „zadupia", gdzie nawet nie znajdziemy przyzwoitego sklepu, a mieszkańcy chlubią się tym, że raz na sto lat urządzają dzień targowy. Takie miasta będą tylko „punktem przesiadkowym" dla naszych bohaterów. Ale są też metropolie, w których znajdziemy świetnie zaopatrzone sklepy, uzdrawiaczy, liczne gospody, kowali reperujących broń, całe mnóstwo świątyń.

W mieście najważniejszym zadaniem dla grupy będzie odnalezienie mieszkającej tam osoby, dysponującej potrzebnymi w dalszej podróży informacjami. O tym, gdzie poszukiwana osoba mieszka, powinien wiedzieć karczmarz – jeśli nie, to nie pozostaje nam nic innego, jak przeszukać wszystkie domy w mieście. Najczęściej wchodząc do prywatnego domu spotkamy niemiło wyglądającego obywatela, który będzie gaworzył coś ordynarnie. Ale, prędzej czy później, znajdziemy poszukiwaną osobę.

Zakupy możemy robić w sklepach trzech rodzajów: z bronią, z ziołami i magicznymi ingrediencjami oraz z „mydłem i powidłem". Oczywiście należy się targować (haggle). Możemy również skorzystać z pomocy uzdrowiciela (healer), odwiedzić kowala, aby naprawił zniszczony oręż (zwykle to się nie opłaca – trzeba długo czekać) czy pomodlić się do bogów w świątyni (przedtem składając jak najhojniejszą ofiarę). Odwiedzimy też, zapewne, jedno nietypowe miasto opanowane przez szajkę piratów, a w każdym budynku będzie nas czekała walka.

Para w gwizdek?

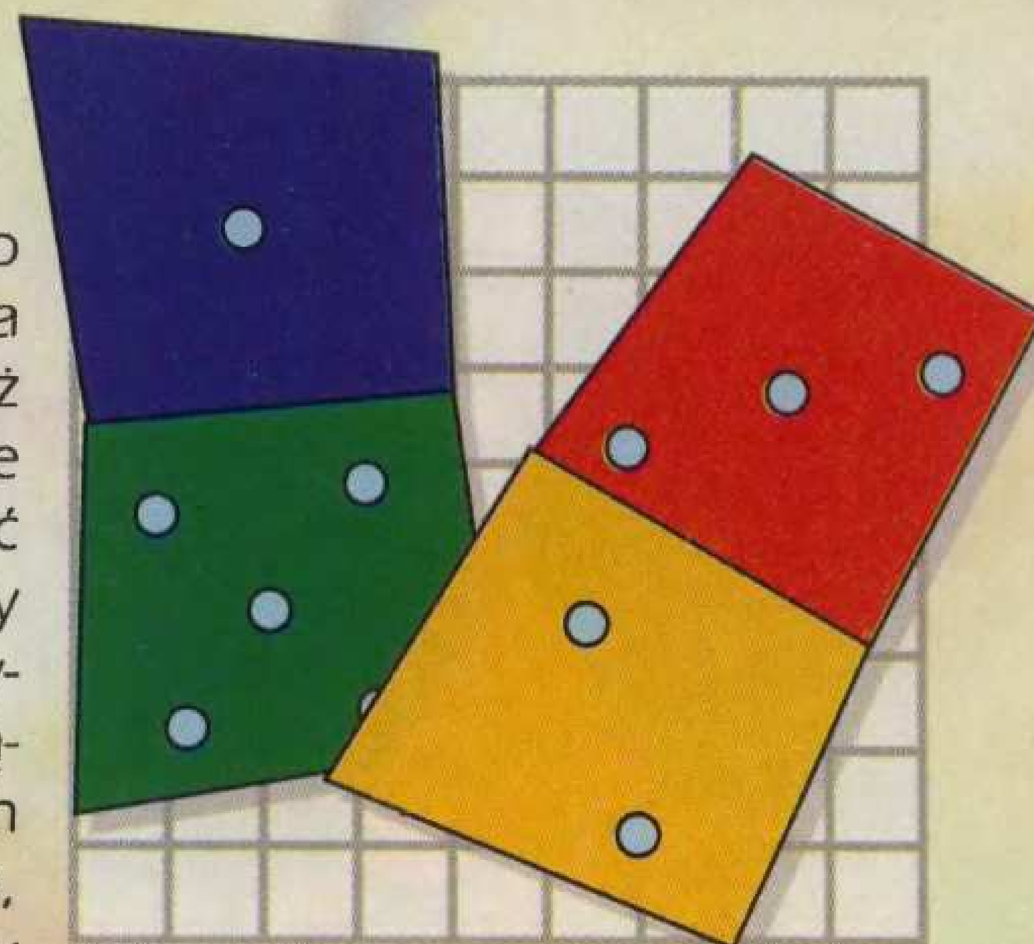
Zdecydowanie tak. Ogromna większość opcji nie jest do niczego przydatna (dotyczy to umiejętności i czarów). Poza błędami wzmiankowanymi już wcześniej (fatalnie rozegrane kwestie walki), można też mieć zastrzeżenia co do samej fabuły gry. Podróż przez Arkanię wydaje mi się bowiem nieco nużąca. Ot, zbieramy adresy różnych krewnych i znajomych królika, odwiedzamy ich i dostajemy następne adresy. W międzyczasie przywalimy w łeb jakiemuś orkowi albo sprawdzimy kto silniejszy: lew, czy my. Od czasu do czasu wleziemy do podziemi i powłóczymy się schematycznymi korytarzami lub zażyjemy morskiej podróży i porzygamy źdźiebko za burtę.

Bardzo rozczarował mnie też sposób przedstawiania łupów. Zamiast konkretnych przedmiotów, jak to było w Arenie czy Eye of the Beholder, widzimy w skrzyni jedynie karteczkę z ich spisem. Inna rzecz, że kiedy je weźmiemy, to znajdą się w inwentarzu już jako obrazki.

Jednak podstawowym zastrzeżeniem do Blade of Destiny jest niewykorzystanie niezwykłego bogactwa gry. Programiści stworzyli wspaniałą charakterystykę bohaterów (chyba najbogatszą w komputerowych RPG). Cóż z tego, skoro nic z niej nie wynika. Przygotowano ogromny spis czarów. Cóż z tego, skoro większość do niczego nie może się przydać, a część jest tak durna, że wymyślał je chyba ktoś o intelekcie makaka (przepraszam was, makaki). Stworzono bardzo rozbudowaną rekwizytornię. Cóż jednak z tego, że możemy kupić kilkadziesiąt rodzajów oręża, skoro sztylet prawie w ogóle nie różni się skutecznością od dwuręcznego miecza.

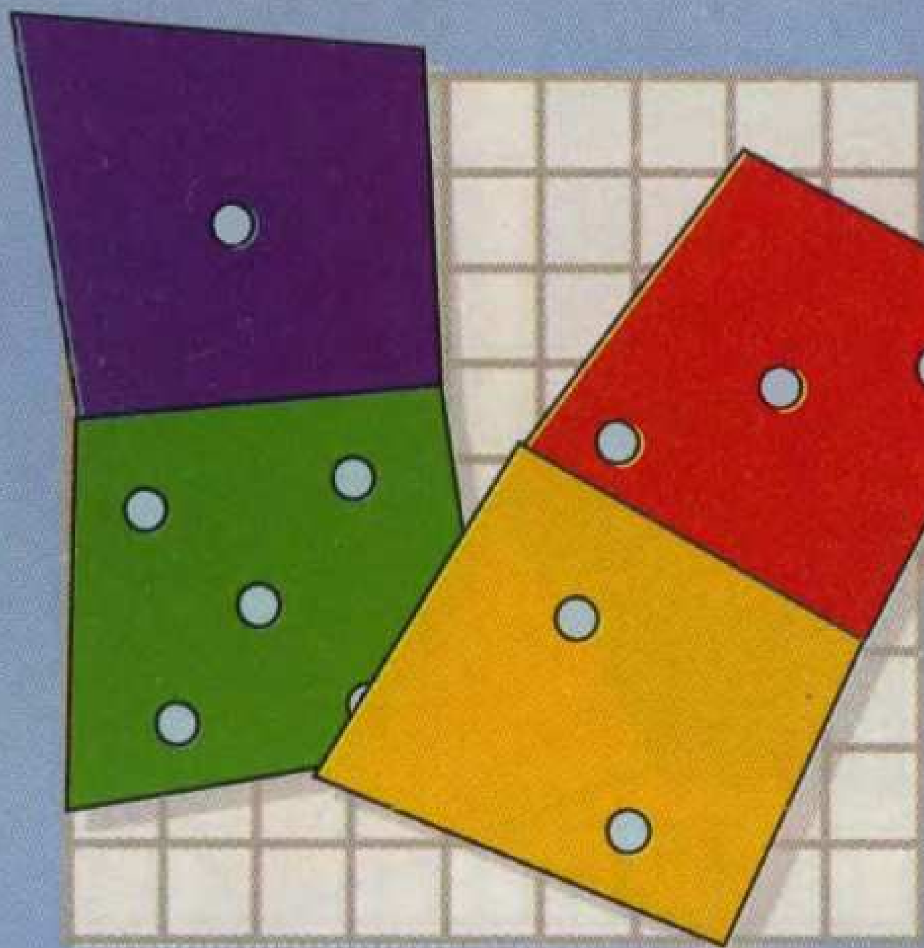
Tak więc co do Blade of Destiny mam, delikatnie mówiąc, ambiwalentne uczucia. Ale dla pasjonatów RPG gra będzie zapewne miała swój urok. Sam przyznam, że kilka wieczorów nad nią przesiedziałem, ale orgazm to nie był...

Jacek Piekara



Czary

Lightning (combat) – oślepia.
Iron Rust (combat) – niszczy zbroję wroga.
Accurate Eye (combat) – zapewnia celność 100%.
Ignifaxus, Fulminictus (combat) – magiczny pocisk.
Banish Spirits (demonology) – niszczy duchy.
Skeletarius (demonology) – ożywia trupy przeciwników i przejmuje nad nimi kontrolę.
Evil Eye (domination) – wróg staje po stronie maga.
Somnigravis (domination) – przeciwnik zapada w sen.
Ball and Chain (domination) – nie pozwala wrogowi uciec.
Pure and Clear (healing) – odtrutka.
Foramen (movement) – zastępuje wytrych.
Balm (healing) – zamiana Astral Points na Life Points.
Flat Lux (transmutation) – zastępuje pochodnię.
Visibili (transformation) – niewidzialność dla drużyny.



DROGA NA HANSETAG



Przystań w Lubece


Rynek miejski

ZWIĄZEK TEN JEST „BARDZIEJ CIENIEM NIŻ RZECZYWISTOŚCIĄ I NIE MA ŻADNEJ NADZIEI NA PRZYWRÓCENIE MU DAWNEJ ŚWIETNOŚCI" – ODPOWIEDŹ WYSZOMIERZA NA ZAPROSZENIE NA HANSETAG W 1669 ROKU.

Hanza (Związek Hanzeatycki) odegrała niemałą rolę w historii Europy Północnej. Była ważnym partnerem gospodarczym państw tego regionu od XIII do XVII wieku. W okresie największej świetności związek jednoczył ponad 150 miast leżących na obszarze rozciągającym się na 1500 kilometrów!

Za początek Hanzy można przyjąć rok 1158 – rok powstania miasta Lubeka. Najpierw był to związek kupiecki, broniący handlowych interesów kupców niemieckich. Okres największego rozkwitu Hanzy zaczyna się od drugiej połowy XIV wieku. Wtedy właśnie powstała hanza miast.

Hanza była poważnym partnerem w stosunkach międzynarodowych – zawierała traktaty, przeprowadzała blokady gospodarcze, prowadziła wojny...

Upadek Hanzy rozpoczął się w XV wieku – nie popierała jej żadna potęga polityczna, broń ekonomiczna przestała być skuteczna w konfliktach ze wzmocnionymi państwami. A rozbieżności między różnymi grupami miast zjednoczonych w związku stały się szczególnie wyraźne.

W drugiej połowie XVI w. nastąpił chwilowy renesans Hanzy. Wiązało się to ściśle z sytuacją polityczną, m.in. z buntem północnych Niderlandów przeciwko Hiszpanii. Jednak było to tylko zjawisko przejściowe.

Ostateczną klęską związku okazała się być wojna trzydziestoletnia – uwidoczniła wyraźnie jego słabość. Hanza nie potrafiła przyjąć jednolitej polityki względem walczących stron. Każde miasto prowadziło indywidualne pertraktacje... Za rzeczywisty koniec Hanzy przyjmuje się nieudaną próbę jej odnowy, podjętą na ostatnim sejmie ogólnohanzeatyckim w 1669 r.

Gra Patrician pozwala nam przenieść się w czasy, gdy Hanza stawała się potęgą. Przed nami lata ciężkiej pracy oraz cel: władza i pieniądze! Droga do tych drugich wiedzie przez handel, a gdy mamy pieniądze, zawsze znajdzie się i władza.

Przystań

Większość opcji w grze jest dostępnych z przystani, opisane są one literami (A, B, ..., I) na odpowiednim obrazku.

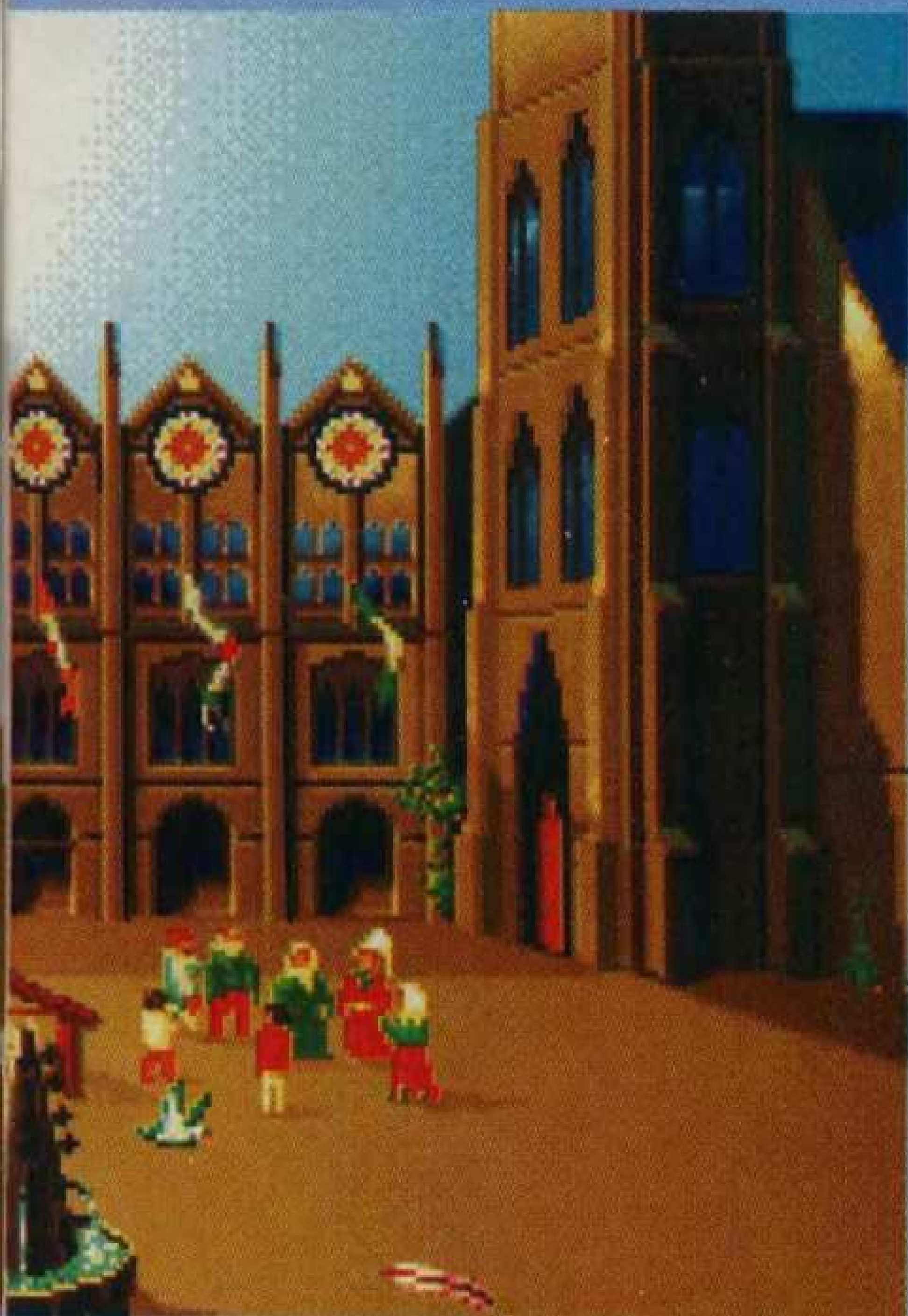
Stocznia (A) – to miejsce, w którym możemy dokonać przeglądów okrętów, zbudować nowe statki, zmienić ich nazwy oraz załadować ciężkie uzbrojenie. Okresowe przeglądy i naprawy okrętów – to konieczność. W innym wypadku można stracić statek (dzieje się to niezbyt często) lub – co bardziej prawdopodobne – załogę. Nie jest to wielki problem, ponieważ zawsze można nająć nowych „majtków" w pierwszym porcie, do którego zawiniemy. Lepiej jednak nie oszczędzać na naprawach, ponieważ zbyt długa eksploatacja statku może spowodować istotne zmniejszenie jego ładowności.

Można budować statki czterech typów:

Kantor







Krajer – dysponuje średnią ładownością, jest jednak powolny.

Sloop – mały, szybki żaglowiec.

Hulk – duża ładowność, mała szybkość.





Kogga – przewyższa ładownością hulk, pod względem prędkości ustępuje tylko slupowi.

kach, kantorze, magazynach, składowanych towarach, funduszach i pożyczkach. Kantor daje nam także dostęp do operacji dyskowych i opcji gry.



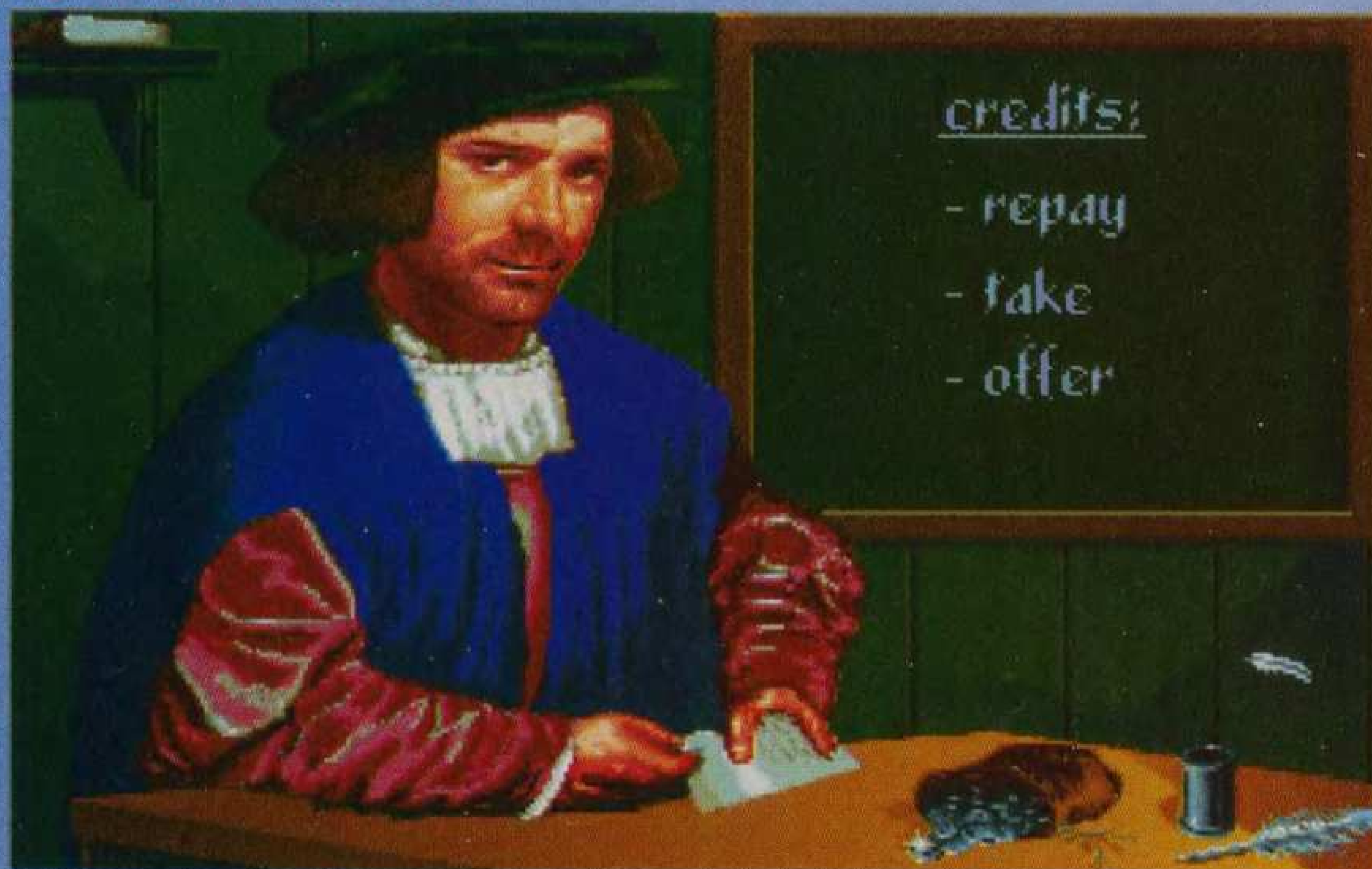
Hol w ratuszu

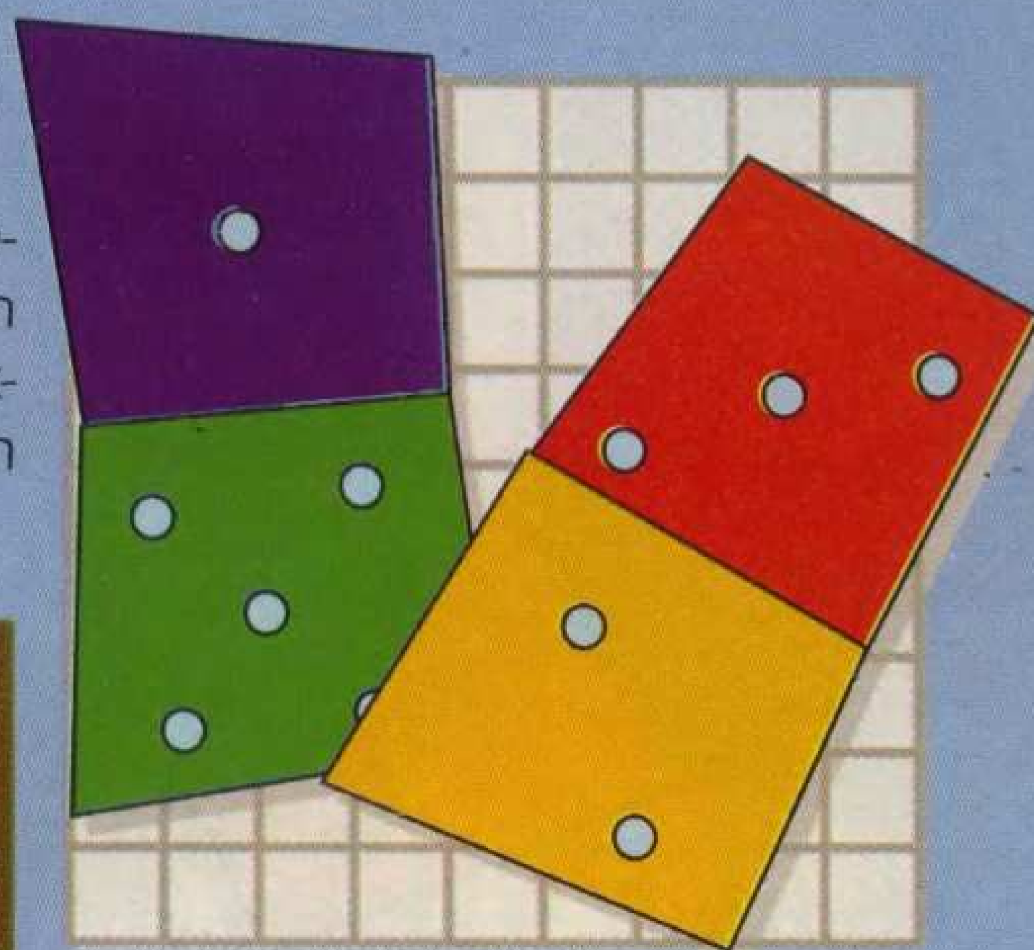
Magazyny (B) – nie warto kupować wielu towarów na zapas. Koszty składu są wysokie. Oczywiście, możemy wybudować własne magazyny... Jednak nawet wtedy lepiej je wynajmować, niż zapełniać nie najcenniejszymi towarami. Opłaca się kupować na zapas pieprz, który jest tani wyłącznie wtedy, gdy przypływa flota z Indii (do Brugii). Warto sporo się zapożyczyć (nawet na stosunkowo wysoki procent) i zaryzykować straty ponoszone na koszty składowania. Zyski ze sprzedaży pieprzu mogą być bardzo wysokie. Innymi towarami tego typu są wino i miód. W magazynach można też produkować towary z własnych surowców.

Kantor (C) – umożliwia uzyskanie informacji o mieście, stat-

Księga rachunkowa umożliwia transfer pieniędzy między kantorem i statkiem oraz budowę nowych magazynów, a cennik – zakup nowych towarów i sprzedaż przywiezionych z innych miast. Zgodnie z prawdziwymi prawami rynku, kupno powoduje wzrost ceny, a sprzedaż – jej spadek.

Operacje finansowe





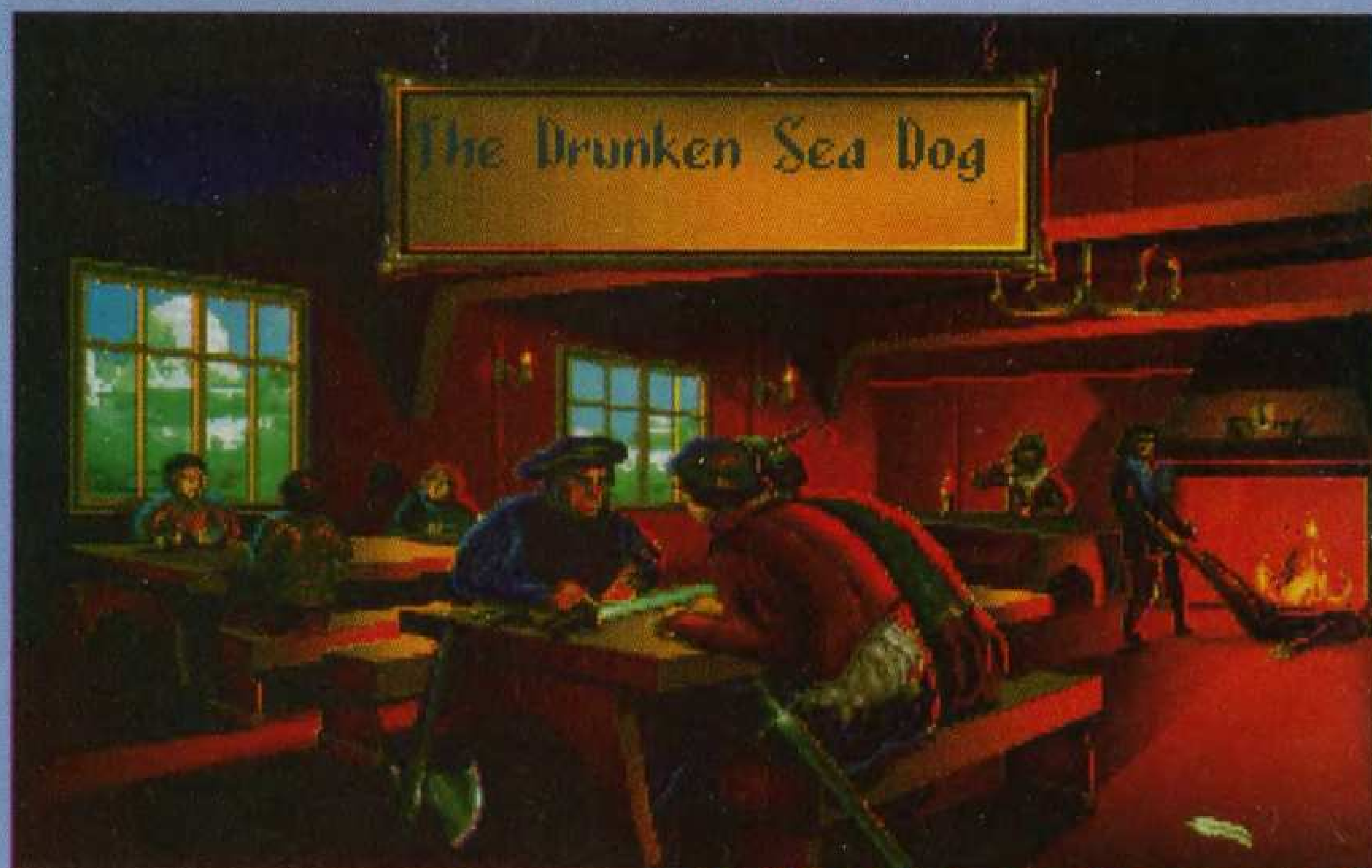
Mapa – to sposób odbywania podróży handlowych. Dostępne tereny ograniczają się wyłącznie do Europy Północnej – obszar Bałtyku i Morza Północnego, 16 miast od Nowogrodu do Londynu. W rzeczywistości obszar „wpływów" Hanzy był znacznie większy.

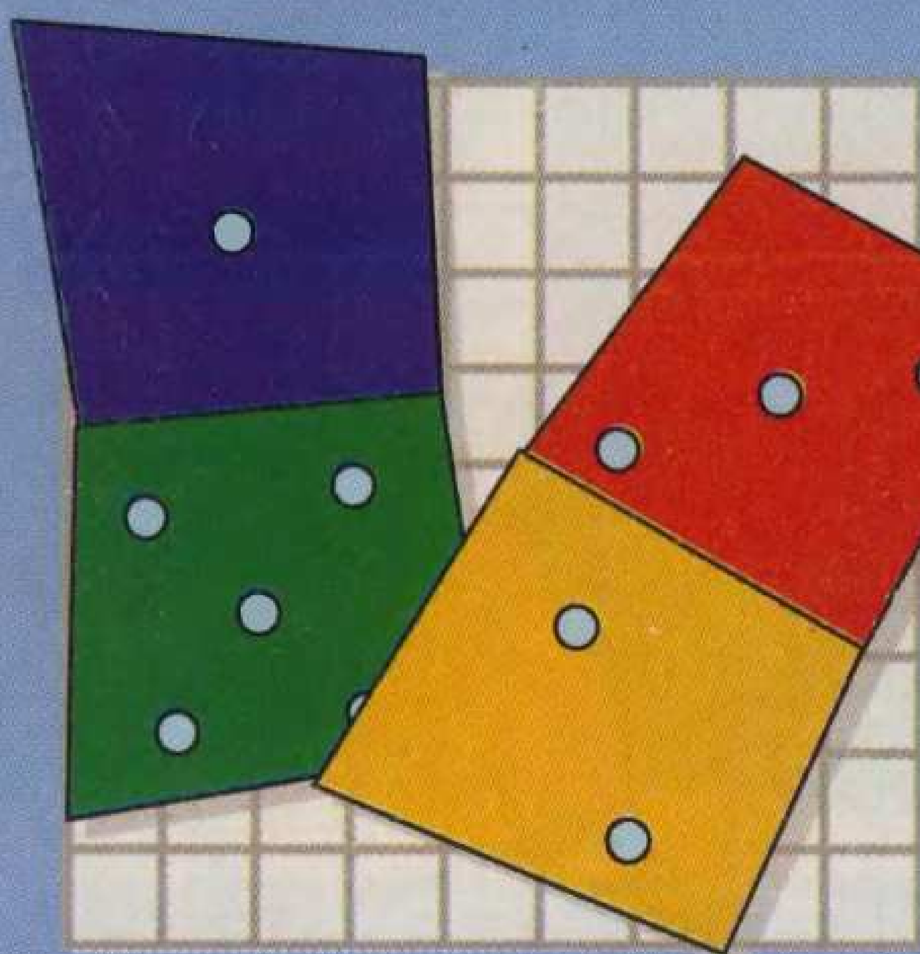
Zbrojownia (D) – o piractwie w okresie średniowiecza mówi się niewiele, gdyż sukcesy pirackiego imperium w rejonie Karaibów były znacznie bardziej efektowne i długotrwałe. Przyćmiły działalność bałtyckich „braci witalijskich". Gwałtowny rozwój korsarstwa wiązał się z wojną meklembursko–szwedzką o sukcesję tronu Szwecji. Meklemburgia popierała piractwo, gdyż jej sytuacja militarna była do tego stopnia fatalna, że tylko w ten sposób mogła przeciwstawiać się przeciwnikowi. Piraci nie ograniczyli się, oczywiście, do ataków na statki szwedzkie.

Lepiej nie zdawać się na łut szczęścia, tylko wyposażyć statek w odpowiednie akcesoria umożliwiające obronę w wypadku pirackiego napadu. W zbrojowni można zakupić broń ręczną dla marynarzy oraz cięższy ekwipunek, np. katapulty.

Lichwiarz (E) – w średniowieczu wszelkie formy lichwiar-

Tawerna





stwa były zabronione przez władze kościelne. Jednak nie przeszkadzało to nikomu pożyczać pieniędzy na procent – proceder ten kwitł. Było wielu chętnych do pożyczania i do brania. W grze istnieją możliwości pobierania pożyczek. Niekiedy pożyczki są po prostu wymuszane. Dzieje się tak w przypadku wysokich wydatków naszych kantorów, np. na budowę magazynów, opłaty za składowanie towarów... Pożyczki takie są oprocentowane bardzo wysoko i należy zwracać je tak szybko, jak to tylko możliwe. Lepiej nie dopuszczać do narastania długu, zostawiając w kantorze odpowiedni zapas gotówki. Gdy „obrośniemy" już nieco w piórka, sami mamy możliwość udzielania pożyczek. Oprocentowanie jest w takim wypadku raczej niewielkie i uzyskanie (najczęściej) 5% jest sporym sukcesem.

Tawerna (F) – tutaj znajdujemy pracowników do magazynów oraz marynarzy na statki. Dziwne, ale nigdy ich nie brak i nie mamy żadnych problemów z uzupełnianiem stanu załogi. W tawernie można także nawiązać kontakt z piratami. Jest to jedyna możliwość sprzedaży broni ręcznej z zyskiem, czasami możemy tanio nabyć statek. Jednak taki interes jest mocno podejrzany. Ryzykujemy nieprzychylność władz, nie zyskując praktycznie nic w zamian. Piraci zaś będą lepiej uzbrojeni i mogą zaatakować także naszą jednostkę.

Rynek miejski (G) – miejsce, w którym można sprawdzić stan swojej popularności i spróbować ją nieco poprawić. Można to zrobić poprzez organizowanie festynów lub dzięki datkom na kościół i dla biednych.

Pobyt w łaźni to nie tylko okazja do wykąpania się, ale także możliwość przekupienia jednego z miejskich dostojników. Lepiej jednak nie wybierać się na takie spotkanie bez mocno wypchanej sakiewki.

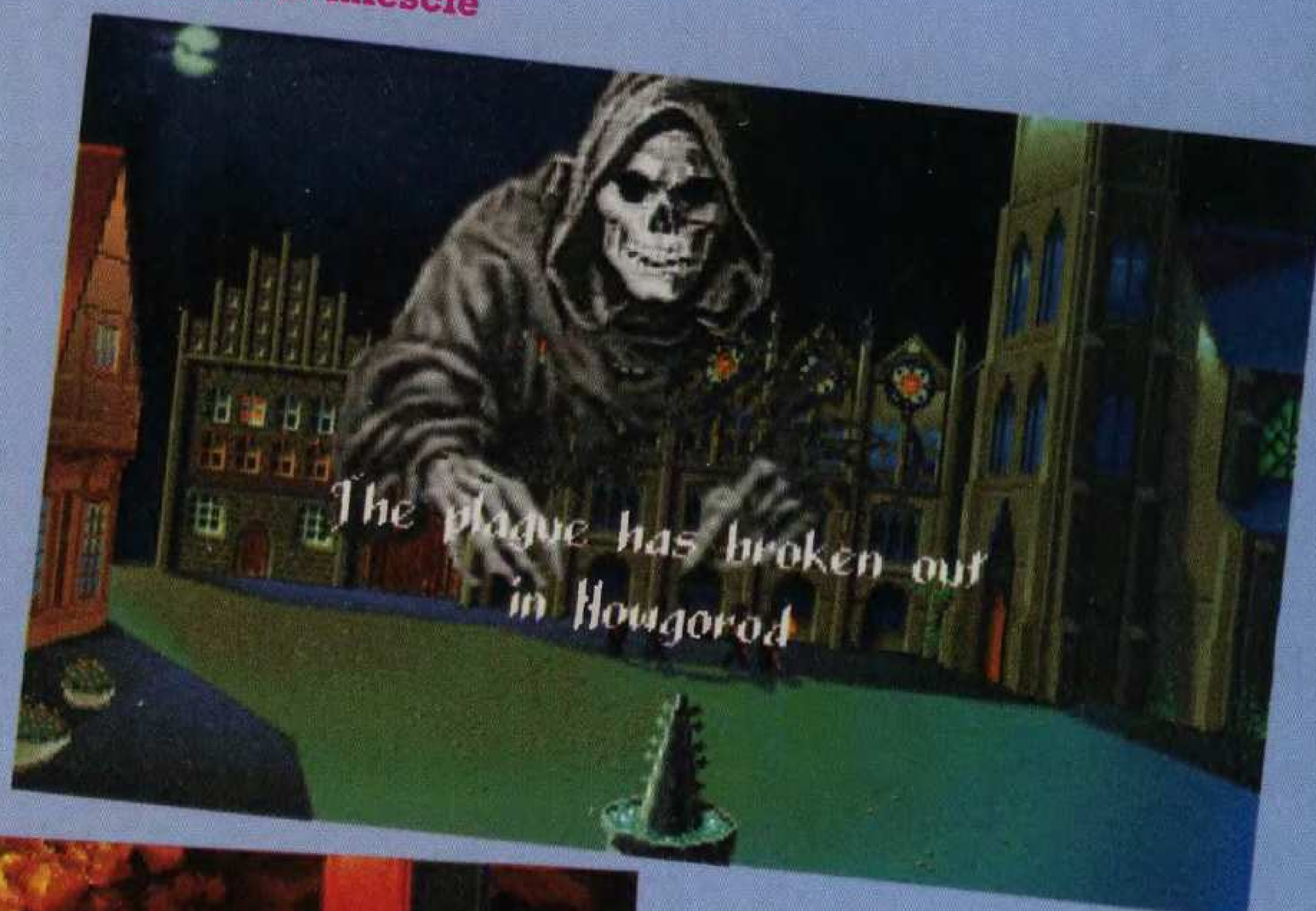
Natomiast w ratuszu otrzymamy informacje o najbliższym terminie elekcji, zjazdu czy aukcji statków. By uzyskać nieco „plusów" u rady miejskiej, możemy zatrudnić jeden z naszych statków jako okręt strażniczy. Musi to być duża jednostka, mająca liczną i dobrze uzbrojoną załogę oraz „ciężką artylerię". Jednak takie zadanie jest niebezpieczne.

Z rynku można też wysłać karawanę wozów do innych hanzeatyckich miast. Skryba pozwala wydrukować dane statystyczne gracza i jego głównych przeciwników w walce o władzę.

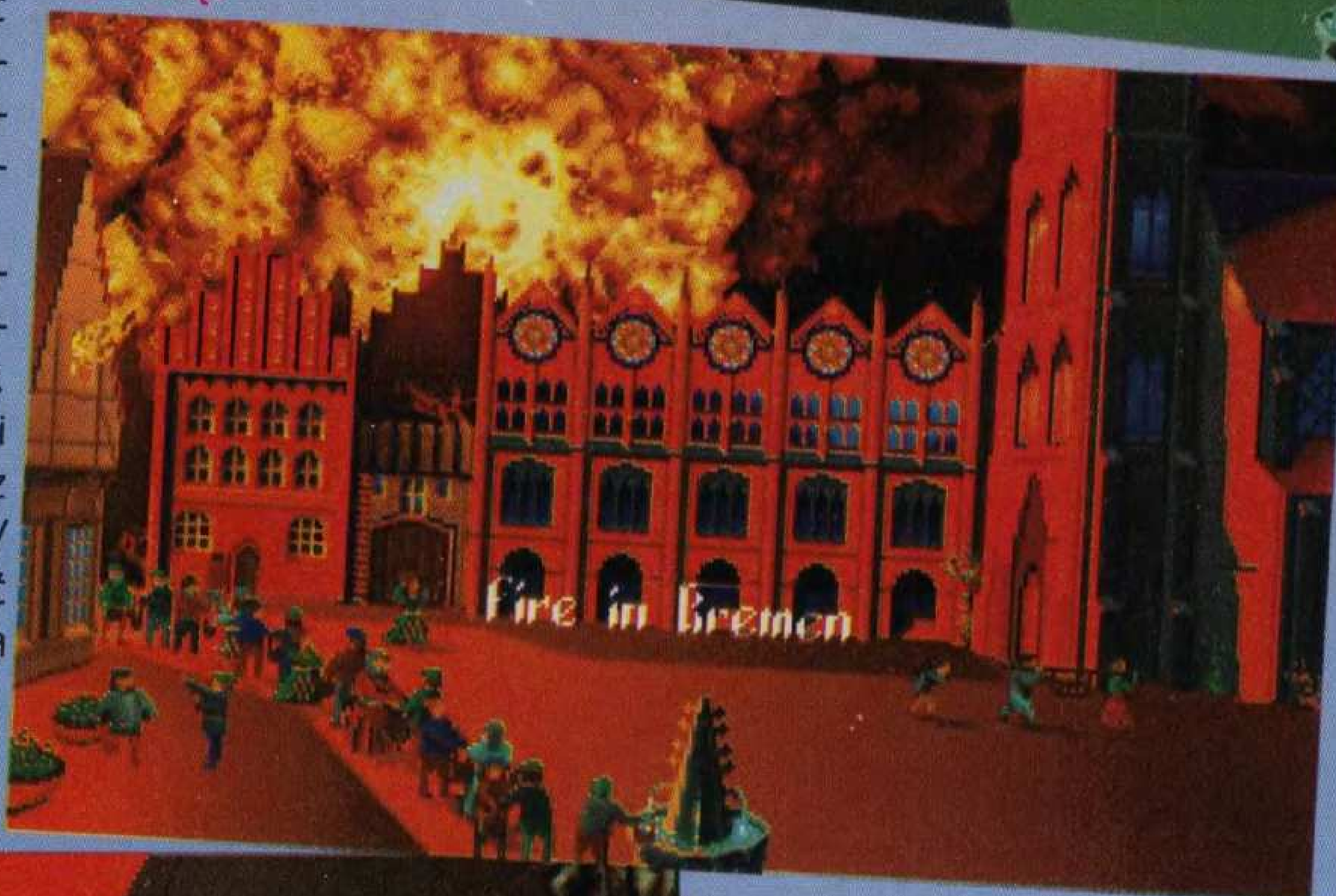
Gildia kupiecka (H) – dostępne są tutaj informacje o najmie lub sprzedaży magazynów. Możemy stworzyć własny konwój lub wejść w skład już istniejącego. Tutaj też sprzedajemy statki. W każdym mieście istnieje odrębne stowarzyszenie kupców (gildia). Można stać się jego członkiem po zapłaceniu sporej sumy.

Port (I) – pobyt w porcie jest niezbędny, jeżeli musimy przez jakiś czas zostać w mieście, np. oczekując na statek z towarem lub gotówką...

Zaraza w mieście



Pali się!



Łaźnia miejska



Życie kupca

hanzeatyckiego nie było takie proste, jak mogłoby się wydawać. Jego działalność utrudniały wypadki losowe, np. wielkie pożary niszczące magazyny, zarazy panujące w miastach, piraci, blokady gospodarcze i wojny.

Jednym z poważniejszych problemów średniowiecznej Europy była czarna ospa. Pojawiła się w Szwecji i Prusach jesienią 1349 r. Została najprawdopodobniej przywieziona z Anglii. Szczytowe nasilenie epidemii nastąpiło w letnich miesiącach następnego roku. Liczba ofiar w miastach hanzeatyckich była nie mniejsza niż 25% ogółu ludności. Kolejne epidemie, często prawie tak samo niebezpieczne, powtarzały się odtąd co 10–15 lat.

W grze jest nieco inaczej. Okresy między epidemiami są krótsze, jednak ospa atakuje tylko jedno miasto. Niezbyt logiczne jest to, że można bez problemu wpłynąć do takiego miasta i potem spokojnie z niego wypłynąć. Ryzykujemy, co najwyżej, bunt załogi po dopłynięciu do następnego portu...

Członkostwo w Hanzie to nie tylko przywileje, ale także obowiązki. Przez cały okres swej działalności Związek Hanzeatycki musiał walczyć o utrzymanie uzyskanych wcześniej przywilejów. Stosował do tego blokady gospodarcze, a gdy ta metoda zawodziła – rozpoczynał działania wojenne.

Blokady

handlowe były najpotężniejszą bronią Hanzy w początkowym okresie istnienia Związku. Blokadę stosowano wobec państw, które łamały ugody i utrudniały działalność gospodarczą. Pierwsza tego typu akcja miała miejsce w 1277 r. – zakaz handlu z Nowogrodem. Nieposłusznych czekała konfiskata mienia i/lub kara śmierci. Blokady były



stosowane wielokrotnie z lepszym lub gorszym skutkiem. Wraz z umacnianiem się państw i wzrostem konkurencji gospodarczej, stawały się coraz mniej skuteczne.

Warto wspomnieć o najbardziej efektownych... Blokada Norwegii z 1284 r. skończyła się całkowitym zwycięstwem Hanzy i dalszym umocnieniem jej wpływów. Był to jeden z pierwszych sukcesów związku. Blokada gospodarcza Flandrii z 1358 r. – zakończona w 1360 r. wspaniałym zwycięstwem związku. Wreszcie – jednoczesna blokada Anglii, Flandrii i Rusi w 1388 r.

Wojny

rozpoczynano po wyczerpaniu innych możliwości nacisku. Hanza walczyła w XIV wieku głównie z Danią (król Waldemar IV Atterdag). Natomiast wiek XV był okresem wielu konfliktów. Najpierw była kolejna wojna z Danią. Potem krótkotrwały konflikt z Francją. Wreszcie, w roku 1469 doszło do wojny z Anglią. Choć ze wszystkich tych konfliktów związek wychodził zwycięsko, jednak ich koszty były zbyt wysokie, a skutki nietrwałe. Dlatego Hanza bardzo niechętnie rozpoczynała działania wojenne, a pod koniec swego istnienia zupełnie z nich zrezygnowała.

Piraci

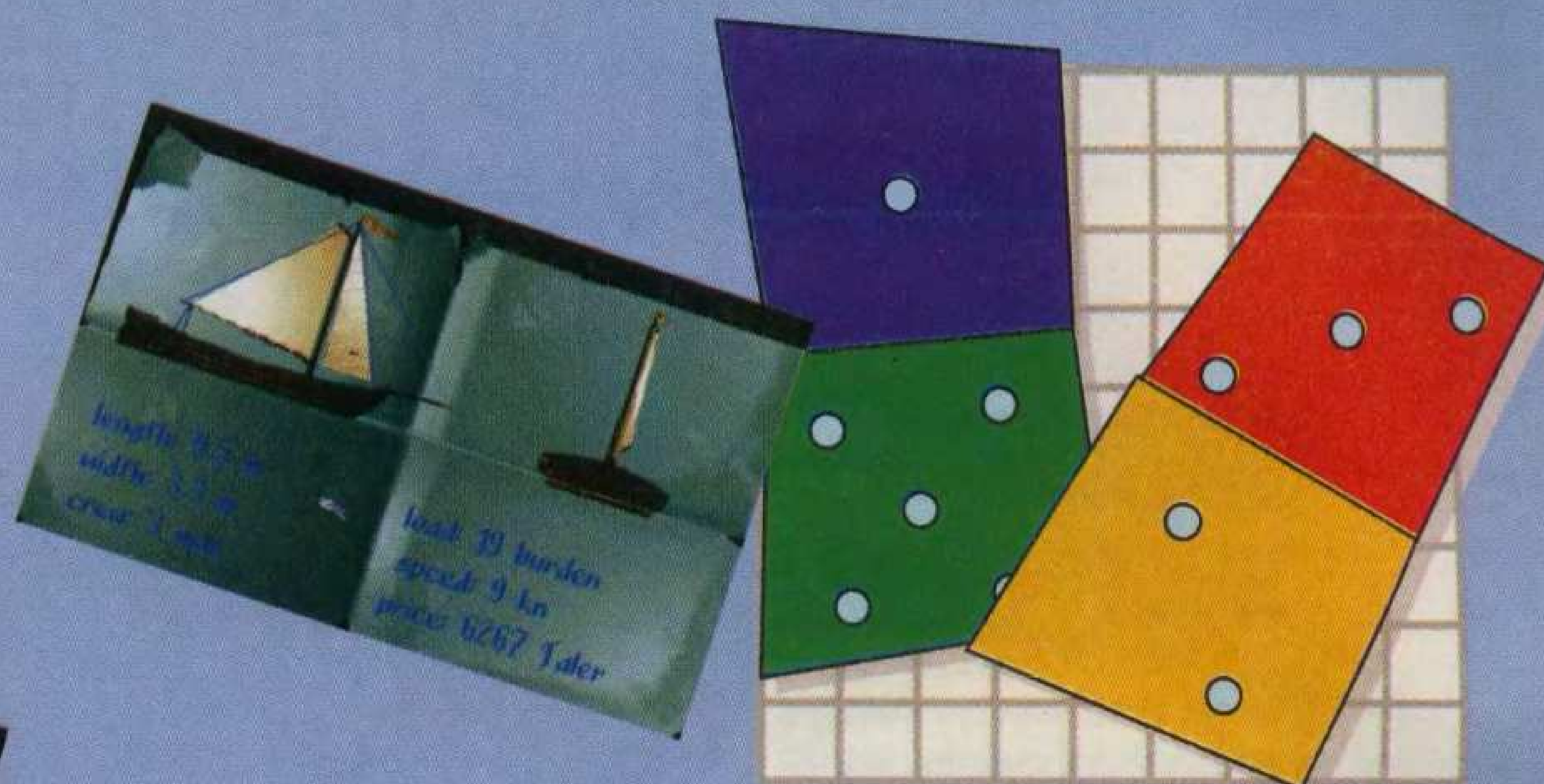
zawsze stanowili zagrożenie dla handlu morskiego. Pierwszą próbę rozwiązania tego problemu podjęła Hanza na ogólnym zjeździe w 1376 r.



(podatek na uzbrojenie okrętów wojennych). Jednak efekty były minimalne. Sytuacja zmieniła się gwałtownie po zawarciu pokoju między zwalczającymi się stronami. Korsarze przestali być sprzymierzeńcami, a stali się przeszkodą w handlu. Wielki mistrz krzyżacki połączył swoje siły ze Związkiem Hanzeatyckim – 84 okręty i 4000 ludzi bez trudu opanowało piracką bazę w Visby. Od 1400 roku Bałtyk był morzem wolnym od piractwa. Korsarze próbowali jeszcze szczęścia na Morzu Północnym. Jednak w tym samym roku ponieśli poważną klęskę we Fryzji. Rok później pojmano ich ostatnich przywódców – Godeke'a Michelsa i Clausa Störtebekera – stracono ich wraz z setkami towarzyszy.

W opisywanej grze (zgodnie z historią) do obowiązków kupca ze Związku Hanzeatyckiego należy nie tylko przestrzeganie blokady, ale także czynny udział w wyprawach wojennych. Powinniśmy odpowiednio wyposażyć okręt lub okręty, które mają brać udział w walce. Potem trzeba jeszcze zdążyć na punkt zborny floty. Oczywiście, udział w wyprawie nie jest przymusowy. Jednak bez tego trudno liczyć na poważanie wśród kupców, a w konsekwencji — na zdobycie wysokiego stanowiska w hierarchii związku.

Z protokółów Hanzetagu



1. Należy dobrze zastanowić się przy wyborze miasta, w którym rozpoczynamy grę. Niektóre z dostępnych miejscowości dostarczają pewne towary po bardzo niskiej cenie. Możemy w ten sposób szybko się wzbogacić. Ważne jest też geograficzne położenie miasta. Pod tym względem najlepsze są Lubeka i Hamburg. Osobiście preferuję Lubekę...
2. Na początku warto zapożyczyć się nieco. Byle nie za dużo i na niezbyt wysoki procent! Jeżeli przeprowadzimy udane operacje handlowe – szybko spłacimy długi.
3. Najlepiej ożenić się z niezbyt atrakcyjną, ale bogatą wdową. Można w ten sposób uzyskać w wianie nawet dwa duże statki, trochę gotówki i obszerne magazyny. Taki mariaż podwyższa też nasz status w mieście.
4. Jeżeli rozpoczynamy grę w Lubece, to najprostszą metodą zarobienia pierwszych pieniędzy jest handel z Malmö. Kupujemy sól, a na drogę powrotną – wełnę lub żelazo...
5. Nowogród najlepiej nadaje się do produkcji nowych statków. Najczęściej jedynym brakującym materiałem są konopie i tylko je musimy dowieźć.
6. Dla urządzenia dobrej zabawy musimy najpierw wybudować duży magazyn. Potem kupujemy 30 jednostek mięsa, ryb, piwa, wina i kukurydzy. Najlepszy okres na zabawy – 24-31 grudzień.
7. Aby uzyskać tytuł Aldermana trzeba być burmistrzem swego rodzinnego miasta i mieć doskonałą reputację w jak największej liczbie innych miast. Należy być członkiem większości gildii kupieckich oraz prowadzić handel z prawie wszystkimi miejscowościami. Nie żałować pieniędzy!
8. Porządne wyekwipowanie jednego statku i stworzenie własnego konwoju to niezbyt kosztowny sposób na zwiększenie własnej popularności.

Patrician ma bardzo ładną grafikę. Jest ona niestety statyczna (brak animowanych wstawek) i niezbyt urozmaicona – te same budowle w różnych miastach. Muzyka dobra, w stylu epoki, dostępna jedynie dla posiadaczy kart dźwiękowych.

W grze mogą uczestniczyć cztery osoby, jednak nawet dla jednego gracza jest to naprawdę długa rozgrywka, ale miłośnicy gier handlowych na pewno będą zadowoleni.

Jacek Ilczuk

Literatura:

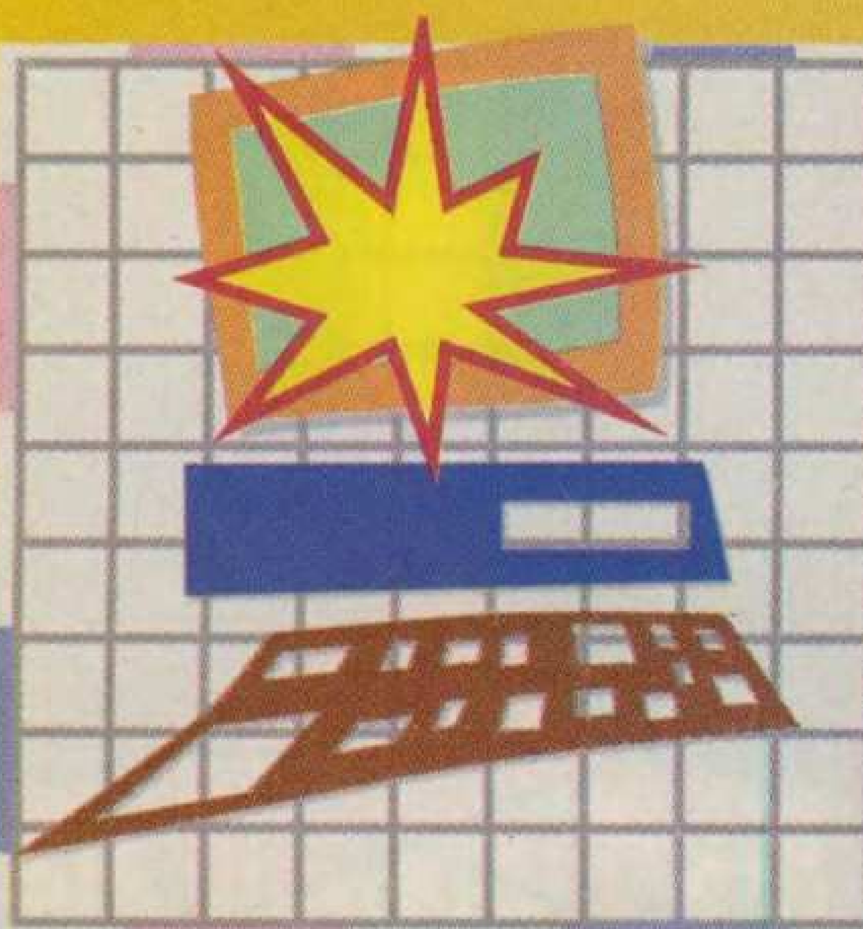
Ph. Dollinger, „Dzieje Hanzy", Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1975

T. Manteuffel, „Historia powszechna. Średniowiecze", PWN, Warszawa 1990



PATRIACAN
Ascon Software 1993
Handlowo-strateg.
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%



KOMPUTER DO GRANIA

Wraz z nadejściem roku 1995 w życie nieodwołalnie wszedł nowy standard komputera PC, którego głównym przeznaczeniem miałaby być rozrywka. W zasadzie do poprawnego działania większości gier zupełnie wystarcza „najmniejszy" z rodziny 486, z procesorem SX, taktowanym zegarem 25/33 MHz, na pewno jednak nie jest on w stanie zaoferować takiej sprawności działania, jaką niesie ze sobą zdecydowanie lepszy DX2. Oczywiście, nie można popadać w skrajności. O ile różnica w cenie między SX/25, a DX2/66 (czy np. pośrednim UMC DX/40) nie jest może duża, o tyle chęć kupna maszyny z jeszcze lepszym procesorem (...Pentium) może jednak okazać się wysiłkiem zbyt dużym dla kieszeni gracza. Jeśli do tego dodać jeszcze CD-ROM i jakąś kartę dźwiękową, to wydatek może skutecznie osłabić morale najwytrwalszego nawet zawodnika (lub jego sponsorów)...

Proponuję przyjrzeć się bliżej opisywanemu tu komputerowi. Jest to sprzęt „jak znalazł" dla wszystkich przesiadających się z ośmiobitowców, „przyjaciółek", czy nawet słabszych PC. Maszyna owa nie jest na pewno rozwiązaniem minimalnym, o którym wspominałem na początku – przyznam, że jej parametry są lepsze od naszego redakcyjnego komputera. Jednak dzięki owej „nadwyżce" nie będzie trzeba modernizować tego sprzętu jeszcze przez jakiś czas, co na pewno jest dość istotne.

Odpowiednią moc obliczeniową zapewnia intelowski procesor 486 DX2 z zegarem 66 MHz – programy testujące oceniały go nawet w granicach 80 MHz. Z płytą główną zintegrowano sterowniki dysków twardych, napędów dyskietek i portów wejścia–wyjścia. Przyznam, że nie jestem zwolennikiem takiego rozwiązania, gdyż wymiana jakiegokolwiek komponentu płyty na lepszy jest po prostu niemożliwa. W tym wypadku na pewno jednak nie zajdzie potrzeba udoskonalania tych urządzeń. Sterownik dysków twardych potrafi obsłużyć cztery dowolne napędy typu IDE – nawet te, których pojemność przekracza magiczną dla DOS liczbę 528 MB. Porty szeregowe oparto na UART-cie 16550A, umożliwiającym większą przepustowość portu – prawdziwe „dobrodziejstwo" dla wszystkich posiadaczy modemów i graczy wykorzystujących kabelek (gra Rise of the Triad do połączenia komputerów wymaga właśnie tego układu).

Komputer, który otrzymałem, jest wymarzonym sprzętem do prowadzenia BBS. Jego zasadniczym plusem (oprócz UART, rzecz jasna) jest całkowicie bezszumowy wentylatorek. Maszyna chodziła przez tydzień non stop – dzień i noc, i nie mogę narzekać na niewyspanie. 4 MB RAM (w jakie jest wyposażona) to dla BBS jak w sam raz. Do gier – to absolutne minimum.



Doom II ruszy dopiero po wyłączeniu cache i usunięciu z konfiguracji menedżera pamięci EMM386, choć akurat w tym wypadku niewielka ilość RAM nie wpłynie bardzo na płynność animacji – brak pamięci z nawiązką rekompensowany jest przez procesor i dobrą, 1-megabajtową kartę graficzną Intela.

Dość szybki (głównie dzięki sterownikowi) dysk twardy o pojemności 260 MB, przy oszczędnym gospodarowaniu miejscem spokojnie wystarczy do przechowywania kilkunastu ulubionych gier, oraz MS-DOS i Windows, które są dostarczane wraz ze sprzętem. Jeśli jednak komputer ma być „rodzinny" od razu doradzałbym zamianę na dysk o większej pojemności — rzędu 400 MB.

Ponieważ przedmiotem testów miał być komputer do grania, wyposażono go dodatkowo w tani CD-ROM Sony o podwójnej prędkości i kartę dźwiękową Mozart. CD-ROM osiąga transfer nieco ponad 300 kB/s, co umieszcza go w klasie napędów Double Speed. Małą wadą jest specjalny sterownik, instalowany zamiast „normalnego" sterownika dołączonego do MS-DOS (mscdex.exe). Zajmuje on trochę więcej pamięci i wydłuża start systemu o kilka sekund.

Karta dźwiękowa Mozart jest 16-bitową kartą stereo zgodną z Sound Blaster Pro i Windows Sound System. Jest całkowicie konfigurowalna programowo, dzięki czemu jej parametry można zmieniać „w locie" bez grzebania we wnętrzu komputera i znęcania się nad mikroskopijnymi zworkami. Karta posiada złącza umożliwiające podłączenie jednego z trzech typów CD-ROM: Mitsumi, Sony lub Panasonic. Mozart jest dobrą kartą muzyczną dla początkujących. Dźwiękowe układy typu FM (oparte na procesorach OPL) po rewolucji związanej z GUS będą już powoli odchodzić do przysłowiowego lamusa. Ostateczne zmiany nie nastąpią jednak wcześniej niż za kilka lat.

Muszę przyznać, że testowany przeze mnie sprzęt – jak na system z 4 MB RAM i wydawałoby się niedużym dyskiem twardym – przeszedł moje oczekiwania. Trudno byłoby się przyczepić do jakichś poważniejszych mankamentów. Po zakupie tego komputera, graczowi pozostaje już tylko zaopatrzyć się w zestaw głośniczków (używanie słuchawek nie jest zbyt komfortowe) i dobry joystick. A później... nie kończąca się sielanka i bieganie z piłą łańcuchową po marsjańskiej bazie...

McSon

Highscreen 486 DX2/ 66MHz VLB (zgodny z IBM PC)
Pamięć: 4 MB RAM
Dysk twardy HDD 260 MB
Karta video Intel 1 MB
Monitor: 14" kolorowy
Cena: 3590 zł
Karta dźwiękowa Mozart – cena 250 zł
Czytnik CD-ROM SONY – 450 zł
Sprzęt do testów dostarczył:
VOBIS, ul. Gen. W. Andersa 33, 00-159 Warszawa, tel/fax (0-22)44-72-24, 31-85-42

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

Idzie nowe...

Witam miłośników wkładki tete! Taaak, od narodzin Gamblera doglądałem Waszego ulubionego działu, aby rósł w siłę, a gracze mieli w co kulać. W tete, oprócz zabójczej dawki tipów, są już kluby Frontiera i Cywilizacji, a niebawem następne kluby... Okresowo pojawiają się rozwiązania do gier, najczęściej będące cennym uzupełnieniem przedstawianych w dziale Gramy opisów. Oczywiście, są także stałe atrakcyjne konkursy. W pierwszym, możecie powalczyć o Nagrodę Główną tete (gotówka!), nadsyłając wspaniałe tipy, nie publikowane jeszcze w Gamblerze. Drugi konkurs polega na odgadnięciu ukrytej w zbiorze tipów nie istniejącej gry, tzw. fałszywki. Stałym sponsorem tego konkursu jest firma **IPS Computer Group** z Warszawy - co miesiąc 3 gry do wygrania!

Niebawem premiera nowej rubryki w tete - dla lubiących pogrzebać w plikach programów, np. za pomocą edytorów dyskowych. Będzie też kurs dla początkujących w krainie adresów i komórek („do wynajęcia"). Apeluję zatem: nadsyłajcie swoje lub cudze metody „grzebania". Na Amigę, Peceta i Atari ST...

Za zasługi dla nr. 4/95, Nagrodę Główną tete do równego podziału otrzymują: **Mariusz Banak** (Dąbrowa Górnicza) i **Rafał Brzoska** (Zawada Książęca). Na lutowy konkurs „Bystrego Szperacza" nadesłaliście 45 propozycji, ale tylko **Norbert Jurdzeń** (Kęty) odgadł, że fałszywką w tete nr. 2/95 Gamblera była gra... DARK POWER. Dostanie więc całą pulę nagród w tym konkursie - 3 fajne licencyjne gry komputerowe.

Natomiast **Marcin Ołtuszyk** (Tomaszów Lubelski) wybrał grę komputerową, którą otrzyma jako zadośćuczynienie za moją ślepotę przy opracowywaniu lutowej tete, co pozbawiło go szansy w losowaniu nagrody za wskazanie fałszywki z nr. 12/94. Pomyliłem go z bratem, a nawet posądziłem o cwaniactwo (mea culpa), więc biję się w piersi i PRZEPRASZAM. Tradycyjnie, w zbiorze tipów ukryta jest nie istniejąca gra, której tytuł należy podać do 20 kwietnia 1995 r., wyłącznie na kartach pocztowych - decyduje data stempla pocztowego!

Czas się pożegnać, prowadzenie tete przejmuje ode mnie tajemniczy don Pedro, już na starcie wprowadzając nowe porządki, a jakie? Wystarczy zajrzeć na następną stronę...

Żegnalski!

Mirek Domosud (ex Mutator)

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Wszystko wymaga płodozmianu. Trójpolówki i takich tam. W związku z tym kolega Mutator został skierowany na inne odpowiedzialne stanowisko, a front tetetkowy powierzono mniem osobiście. I zaczniemy, Drodzy Moi, od zmian. Które, śmiem twierdzić, Wam się nie spodobają, ale za to spodobają się mnie. Mianowicie (UWAGA, UWAGA!!!):

OD DNIA 30. MARCA DZIAŁ TETE NIE BĘDZIE PRZYJMOWAĆ RĘKOPISÓW!!! FORMĄ UZNANĄ I UZNAWANĄ STAJĄ SIĘ JEDYNIE MASZYNOPISY, WYDRUKI KOMPUTEROWE I DYSKIETKI (NIEZAWIRUSOWANE).

Ponieważ zdajemy sobie sprawę, że wielu Czytelników ma mizerne pojęcie o wykorzystywaniu edytorów - dwaj nasi redakcyjni koledzy napisali specjalnie dla Was poradnik o tym, jak korzystać z najprostszego edytora na IBM PC (Norton Editor) i na Amigę (Cygnus Editor).

Powód tej drakońskiej decyzji jest prosty: kolega Mutator był ostatnio u okulisty i po tej wizycie musiał sobie sprawić okulary o szkłach grubości denka od butelki. A wszystko przez odcyfrowywanie Waszych gryzmołów. A więc zabierajcie się do walki z edytorami, a my pilnie oczekujemy korespondencji od Was.

Sprawa druga (tym razem oczekuję aplauzu).

POCZĄWSZY OD NUMERU 4/95 GAMBLERA ULEGA ZMIANIE WYSOKOŚĆ NAGRODY ZA TETETKOWĄ AKTYWNOŚĆ. OD KWIETNIA NAGRODA TA WYNOSIĆ BĘDZIE NIE 3 MILIONY STARYCH ZŁOTYCH, A 2 MILIONY. ALE ZA TO NAJBARDZIEJ AKTYWNA OSOBA OTRZYMA W GRUDNIU SPECJALNĄ NAGRODĘ W WYSOKOŚCI

10 000 000 STARYCH ZŁOTYCH!!!!!

1000 NOWYCH ZŁOTYCH!

Zasady KONKURSU SUPERTETE wyglądają następująco:

1) Udział w konkursie wezmą materiały, które zostały przysłane do redakcji już po ukazaniu się tego numeru Gamblera (ok. 30 marca).
2) Oceniane będą tylko materiały nadesłane w formie maszynopisu, wydruku komputerowego lub dyskietki. Z tym że dyskietki czytane będą w pierwszej kolejności (mogą być za to przyznawane nawet punkty bonusowe).
3) Redakcja zobowiązuje się odsyłać dyskietki Czytelnikom, którzy prześlą zaadresowaną kopertę ze znaczkiem (pisząc na niej swój własny adres, oczywiście).
4) Każdy wydrukowany w tete tip zostaje oceniony w skali punktów od 1 do 3.
5) Punkty przydziela Redakcja (konkretnie, pewnie ja) i od tej subiektywnej decyzji nie przysługuje żadne odwołanie.
6) Punkty przyznane autorom będą zaznaczane przy każdym tipie i triku, wydrukowanych w numerze.
7) Nagrodę 10 000 000 starych złotych otrzyma Czytelnik, który uzbiera od maja (nr 5\95) do grudnia (nr 12\95) największą liczbę punktów. W wypadku bardzo podobnych wyników podział nagrody może być inny (np. 2 x 5 mln zł), przy nie zmienionej puli.
8) Czytelnicy, którzy zdobędą miejsca od drugiego do piątego otrzymają oryginalne gry komputerowe, ufundowane przez IPS Computer Group.
9) Osoby próbujące przesyłać fałszywe triki (np. do nie istniejących gier) będą bezlitośnie karane.
10) W konkursie nie będą uczestniczyć pracownicy Redakcji.

No i to tyle. Czekam na lawinę dyskietek. Powodzenia.

don Pedro (z K.D.)

Norton Editor – krótki kurs

Norton Editor (dalej NE) jest popularnym edytorem do tworzenia plików tekstowych w formacie ASCII. Nie ma w nim żadnych zaawansowanych funkcji, jak dzielenie wyrazów, sprawdzanie pisowni, wyrównywanie tekstu do prawego marginesu itp. Dokładnie takiego programu potrzebuje osoba pisząca teksty dla Gamblera, ponieważ upiększaniem wyglądu tekstu zajmuje się u nas dział składu, nie autorzy. Poniższy tekst zawiera opis najczęściej używanych funkcji. Jeśli funkcja nie została opisana, to znaczy, że nie jest potrzebna do pisania prostych tekstów. Zakładam, że polskie litery mamy zainstalowane - jeśli nie, wstukujemy np. „vgapllat" i „keypllat", albo „keybpl la +". Istnieje jeszcze wiele innych programów instalujących polskie litery.

I Tworzymy plik tekstowy

Jeśli zaczynamy pracę od zera, piszemy „ne tekst.txt", zamiast słów „tekst.txt" wstawiając nazwę swojego tekstu. Nazwa może się składać z ośmiu dowolnych liter lub cyfr, kropki i trzech dowolnych liter lub cyfr. Na pytanie „Create as a new file?" odpowiadamy zgodnie „Create" i do roboty!

Jeśli zamiast NE pojawi się komunikat „Bad command or file name", przechodzimy do katalogu z Norton Commanderem i powtarzamy operację. Jeżeli komunikat pojawi się ponownie, naciskamy klawisz „ALT" i klawisz funkcyjny „F7" (przeszukiwanie dysku) wpisujemy „ne.exe" i trzy razy wciskamy klawisz „Enter" (duży, zakręcony, ze strzałką). Jeśli na górze okna pojawi się napis „ne.exe", czekamy aż przeszukiwanie się zakończy i naciskamy „Enter" (Change Dir). Tym samym przechodzimy do katalogu zawierającego nasz upragniony edytor i możemy wstukać „ne tekst.txt" lub nacisnąć „Enter". Jeśli nie udało się go odnaleźć, mamy pecha i resztę instrukcji możemy sobie odpuścić.

II Piszemy

Na początku wciskamy klawisz „ALT" i „T". W menu „Text layout" sprawdzamy, czy przy pozycji „Word wrap" jest ptaszek. Jeśli nie, naciskamy „W". Następnie znów naciskamy „ALT+T" i „S". W „Line length" wpisujemy „75", sprawdzamy, czy przy „Top of paragraph" jest kropka. Jeśli nie, przechodzimy klawiszem „TAB" do tej pozycji i naciskamy spację, a potem Enter. Teraz da się już pisać. Nie można zapominać o zapisaniu od czasu do czasu tworzonego tekstu. Naciskamy „ALT+F", a następnie „S".

Powiedzmy, że przepisujemy kody do gry. Kod do każdego poziomu powinien być oddzielony od następnego pustą linią. Czyli: wpisujemy kod, wciskamy „Enter" dwa

razy, wpisujemy kod itd. Tak samo oddzielamy od siebie akapity.

III Napisaliśmy

Skończyliśmy już pisać (i poprawiać!) tekst, ale wygląda on nieco krzywo - linie są różnej długości. Naciskamy „ALT+T", potem „D" i „Enter". Tekst zostaje mniej więcej wyrównany. Zapisujemy go, następnie naciskamy „ALT+F" i „X", aby opuścić program. Tekst kopiujemy na dyskietkę, którą w pancernej kopercie wysyłamy do Gamblera.

IIII Rozwijamy się

Powyższe funkcje wystarczą do napisania tekstu. Pozostałe służą do przyspieszenia pracy. Jeszcze bardziej przyspiesza pracę wykorzystanie tzw. skrótów klawiaturowych, które są podane w menu przy większości funkcji. Jeśli naciśnięcie „ALT" i np. „e" daje „ę" (większość programów instalujących polskie litery tak właśnie robi), część skrótów (ALT+A, C, E L, N, O i S) będzie zablokowana. Można się do nich dostać, naciskając „CTRL", „ALT" i odpowiednią literę jednocześnie.

1. **„ALT+F" (File)** - menu plików
   N (New) - tworzenie nowego pliku o nazwie „untitled". Nazwę można zmienić zapisując plik przez „ALT+F", „A" - „save as", czyli „zapisz jako".
   O (Open) - ładuje inny plik tekstowy. Stary musi zostać wcześniej zapisany.
   M (Merge) - pozwala załadować inny plik i włączyć do właśnie pisanego w miejscu, gdzie znajduje się kursor.
2. **„ALT+B" (Block)** - menu operacji na blokach.
   S (Set marker) - ustala początek i koniec bloku (fragmentu tekstu).
   C (Copy) - kopiuje zaznaczony blok w miejsce, gdzie znajduje się kursor.
   M (Move) - przemieszcza zaznaczony blok w miejsce, gdzie znajduje się kursor.
   D (Delete) - kasuje zaznaczony blok.
   R (Remove markers) - usuwa znaczniki początku i końca bloku.
   O (Output to file) - pozwala zapisać oznaczony blok jako niezależny plik tekstowy.
3. **„ALT+T" (Text layout)** - wygląd tekstu.
   P (Paragraph format) - wyrównuje tekst w danym akapicie.
   D (Document format) - wyrównuje cały tekst.
4. **„ALT+CTRL+S" (Search)** - przeszukiwanie.
   F (Find string) - odnajduje w tekście poniżej kursora podany łańcuch znaków.
   R (Replace string) - odnajduje w tekście jeden łańcuch znaków i zamienia go na inny.
5. **„ALT+CTRL+V"** i **Enter** - informacje m.in. o długości tekstu i wolnym miejscu na dysku.
6. **„ALT+CTRL+O"** i **„S"** - zapis konfiguracji edytora, żeby nie trzeba było powtarzać ustawiania długości linii itp.

A poza tym:

CTRL+strzałki kursora - przemieszczają kursor o słowo w lewo i w prawo.

Home, End - początek i koniec linii.

CTRL+Home, CTRL+End - początek i koniec tekstu.

PgUp, PgDn - strona w górę, w dół.

ALT+W, ALT+CTRL+W - usuwa słowo na prawo, lewo od kursora.

ALT+K - usuwa linię.

ALT+U - Undo, przywraca np. usuniętą omyłkowo linię, jeśli kursor nie został przemieszczony.

Wojtek Setlak

Cygnus Edytor – jeszcze krótszy kurs

Najczęściej używanym edytorem tekstu na Amidze jest Cygnus Editor, obecnie w wersji 3.5. Aby go uruchomić - powinieneś wgrać Workbench tak, żeby pokazał Ci się blat z ikonkami. Możesz to zrobić, wkładając dyskietkę „Workbench" do stacji dysków i resetując komputer. Może się też zdarzyć, że ikonki pojawią się po reset bez wkładania dyskietki do stacji. Oznacza to, że jesteś szczęśliwym posiadaczem twardego dysku!

Teraz wymień dyskietki, wkładając tę z Cygnusem. Jeżeli masz dwie stacje - włóż ją do drugiej, a Workbench zostaw w paszczy komputera. Powinna pojawić się ikonka symbolizująca nośnik. Najedź kursorem nad nią i kliknij dość szybko dwa razy w lewy klawisz mychy. Otworzy się okienko z zawartością stanowiącą kilka ikonek różnego kształtu. Znajdź tę przedstawiającą łabędzie (albo tę, która nazywa się „Ed", „Cygnus", „CED" lub zlepek dwóch pierwszych nazw). Najedź nad nią kursorem myszy i ponownie dwukrotnie tupnij w lewy jej klawisz. Komputer może zażądać od Ciebie zmiany dyskietki na Workbench - powinieneś posłusznie to wykonać.

Po chwili pojawi się ekran edytora - pusta, najczęściej szara przestrzeń z dwiema belkami u góry. Możesz już zacząć pisać swoje dzieło!!! Cygnus ma miłą cechę, potrafi w trakcie pisania przenieść wyrazy do następnej linii, jeżeli kursor zbliży się za bardzo do prawego krańca ekranu.

Jeżeli nie chcesz tworzyć od nowa, a tylko obejrzeć lub dokończyć inne swoje dzieło, wciśnij prawy klawisz myszy i nie puszczając go podjedź kursorem do góry ekranu. Jedno z menu powinno się rozwinąć. Pojedź teraz, dalej trzymając prawy klawisz myszy, na lewo, aż rozwinie się menu „Project". Widzisz napis „Open..."? Tak manewruj kursorem, aby linia z tym napisem zmieniła kolor. Teraz puść prawy klawisz myszki. Menu zniknie, a na ekranie pokaże się requester - duże okno, w którym będziesz mógł wybrać nazwę pliku do odczytania.

Jak już skończysz pisać, wybierz z menu „Project" opcję „Save as...". Znowu pojawi się requester. Teraz musisz nadać nazwę swojemu plikowi. Wpisz w rameczce znajdującej się u samego dołu, nad rządkiem przycisków, nazwę, np. „recenzja.txt" (bez cudzysłowów). Teraz kliknij raz na przycisku „Ok" (tym na ekranie! Może się inaczej nazywać - ma być to ten pierwszy od lewej), a Twój tekst zostanie uwieczniony na dyskietce. [r]



KMF FRONTIER Klub

Na początek mała refleksja. Dobrze, że kolega Darwin już nie żyje, bo gdyby zobaczył to, co ostatnio zrobiłem, mógłby powątpiewać w celność swojej teorii. Otóż rada dla wszystkich: zawsze sprawdzajcie literkę twardysku lub partycji, którą formatujecie i nigdy nie róbcie tego, używając parametrów „/s /u /q". (Na szczęście amigowców to raczej nie dotyczy...). This /S/U/Q8!!! Jedno beztroskie wciśnięcie Entera może zorganizować upojną zabawę na cały wieczór, a zaręczam Wam, że ręczne odzyskiwanie katalogu C:\DOS jest bardzo pracochłonne... 8^) No nic, na szczęście wygrzebałem się z tego. Jedyną straconą rzeczą, której tak naprawdę mi szkoda to mój ulubiony edytor - Boxer. Jego odejście proponuję uczcić minutą ciszy... MINUTA CISZY

No, a teraz mięsko z listów:

„• Gdy podejmujesz się wykonania dwóch różnych misji na jednej planecie (np. bombardowanie i fotografowanie) - najlepiej zacznij od bombardowania. Zanim jednak odpalisz rakietę nagraj stan gry, może się bowiem okazać, że zniszczyłeś to, co miałeś sfilmować.

• We wrześniowym Gamblerze Commander KAW podał sposób na załatwienie pirata za pomocą rakiety. Otóż sposób ten nie jest do końca skuteczny, ponieważ działa tylko w konfrontacji z samotnymi statkami. Zdarza się, że mniejsze statki atakują trójkami (jeden za drugim) i włączenie maksymalnego upływu czasu powoduje pojawienie się następnego pirata. Najlepiej po odpaleniu rakiety włącz upływ czasu x100 (trzy strzałki). Klient od razu oberwie i nie będziesz musiał gryźć się z dwoma na raz.

• Ostatnio odkryłem ciekawy buraczek. Otóż mój statek zyskał jedną tonę ładowności więcej! Gdy go oczyszczę z całego ładunku, to zamiast pisać „used: 0" jest napisane „used: -1".

• Następny buraczek. Misji dotyczących systemu Wolf 630, które otrzymuję od Imperium, nie można wykonać - zamiast ukazania się listy pytań, które mogę zadać, mam „do wyboru" tylko jedno zdanie „Return to Missions List"...

• Kolejnym błędem, jaki udało mi się wykryć, jest niestały poziom technologiczny panujący prawie w każdym układzie. Otóż, kiedy na przykład ląduję w systemie Ross 128 statkiem Cobra MK III, wyposażonym w Class 3 Military Drive i następnie sprzedaję statek, a potem kupuję na nowo - okazuje się, że jest on wyposażony w napęd montowany standardowo (Class 2 Hyperdrive). I niech mi ktoś wytłumaczy, skąd w tym systemie wzięto takie urządzenie, jeżeli normalnie nie można tam kupić żadnego napędu?!?

• W jednym z Gamblerów Commander Darek podał spis wszystkich odznaczeń (w kolejności ich otrzymywania). Otóż latam już 16 lat, dorobiłem się tytułu Earl w Imperium, a mimo to nie udało mi się otrzymać medalu Legion of Honour. Po odznaczeniu o nazwie Platinium Cross, które otrzymałem za mój pierwszy film, od razu dostałem medal Celestial Warrior (za pierwsze udane bombardowanie). Moi koledzy mają podobny problem. Chciałbym, aby ktoś odpowiedział na dręczące mnie pytanie: za jaką misję można otrzymać to odznaczenie???

• Á propos Commandera Darka, to chyba zapomniał dodać do swojego opisu Guardian's Permit."

Commander JG, Wrocław, Facece

„Cześć!

Jak ktoś jeszcze nie wie, to urządzenia takiego jak Laser Unit Booster we Frontierze w ogóle nie ma. Laser Cooling Booster chłodzi lasery, a Energy Booster Unit przyspiesza regenerację generatorów osłon.

Wśród części Commanderów grających na Amigach utarł się także pogląd, że ECM i Naval ECM nie działają. Bierze się to stąd, że na Amidze często nie słychać ani lasera, ani pracującego ECM-u. Wystarczy jednak zmienić ekran zewnętrzny statku z przedniego na boczny lub tylny, aby się przekonać, że ECM działa po kliknięciu na jego ikonkę umieszczoną na panelu skanera. Pracujący ECM wydaje charakterystyczny dźwięk przy jednoczesnym opasywaniu statku laserowymi wyładowaniami, które mają za zadanie zniszczyć nadlatujący pocisk. Inna sprawa, że skuteczność działania ECM jest niewielka...

W odpowiedzi na apel Commandera Owena Yatesa radzę mu, co następuje: „Jeśli lata 5 lat i ma rangę Squire to nie dziwota, że nie może sobie ani pofotografować, ani tym bardziej pobombardować, gdyż Imperium atomówkami pozwala się bawić dopiero wtedy, gdy ma się rangę Baron". Jeśli zaś chodzi o zestrzelenia, to można dostać nawet 700 kredytek, więc nie pieprz, stary, że tylko 50. [Podanie tej ostatniej cyfry jest chyba jednak naszą pomyłką - Traktor.]

Commander Marecki z Warszawy chciał wiedzieć, co oznaczają pozdrowienia od Elity Federacji Pilotów. Wyjaśniam, że są to etapy do otrzymania następnej rangi w Elite Federation Pilots. Dla przykładu, przed uzyskaniem rangi Dangerous trzeba najpierw „zaliczyć" kilka takich pozdrowień, prawdopodobnie cztery (nie liczyłem). Aby dostać Deadly - pięć pozdrowień, a zamiast szóstego dostajesz rangę (tu liczyłem i wiem na pewno). Jeśli mówisz, że za zestrzelenie asteroidu dostałeś pozdrowienia - to znaczy, że jednak dostaje się za to punkty. Rozwalanie Metal Alloys i innych śmieci zdecydowanie nie ma sensu. To już lepiej wyżyć się na policjantach, za zestrzelenie których są przydzielane punkty (wiem, bo dostałem wtedy rangę). Pamiętać jednak należy, że punkty są przydzielane tylko za zestrzelonych, a nie tych przygłupów, którzy się sami rozwalają o ziemię lub Twoje osłony (no chyba, że miałeś go wcześniej na autopilocie, wtedy się liczy). Pomyślnych lotów! Policjanci do ziemi! Zemsta jest słodka. Moim zdaniem, lepszym od asteroidów i policjantów sposobem na zdobycie rangi bojowej jest lot na Lave i wokół okolicznych systemów. Tam dopiero można sobie naprawdę postrzelać, że hej!"

Commander BB, Miedźna, Exlooce

WYKŁADNIA

A teraz gratka dla graczy, tabelka obrazująca postępy w Elite Ranking.

Ranga	liczba zestrzelonych statków
Harmless	0
Mostly Harmless	4
Poor	8
Below Average	16
Average	32
Above Average	64
Competent	128
Dangerous	1 000
Deadly	3 000
ELITE	6 000

A teraz tabelka obrazująca postępy w randze Federacji i Imperium:

Federacja	Imperium	punkty
None	Outsider	0
Private	Serf	1
Corporal	Master	16
Sergeant	Sir	81
Sgt-Major	Squire	256
Major	Lord	625
Colonel	Baron	1 296
Lieutnant	Viscount	2 401
Lt. Commander	Count	4 096
Captain	Earl	6 561
Commodore	Marquis	10 000
Rear Admiral	Duke	14 641
Admiral	Prince	20 736

Każda misja, wykonana dla jednej ze stron, punktowana jest następująco:

Misja	punkty
doręczenie	2
zabójstwo	14
foto	16
bombardowanie	18
foto „excellent"	20

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE CD-ROM-ÓW

z portretami commanderek (?), którym bardzo gorąco!
Wasz ukochany...

Imć Traktor Jr. II

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Klub CIVILIZATION

Towarzysze!

Piszcie wyraźnie, jak się nazywacie i skąd jesteście - najlepiej drukowanymi literami. Już się trafiły listy, autorów których nie możemy podać, bo nie jesteśmy w stanie rozszyfrować ich gryzmołów! Przeczytajcie też nasz apel w tekście „Wirujące stoliczki"!

W tym odcinku wykorzystaliśmy głównie Wasze stare listy, choć doszła już do nas poczta dotycząca 1. odcinka KC. Nie zdążyliśmy jej wykorzystać. Ale dziękujemy!

Dotarła do nas pierwsza przysłana przez Was dyskietka. UWAGA - jeżeli chcecie otrzymać swoje dyskietki z powrotem, przyślijcie kopertę ze znaczkiem.

Miło nam poinformować Was, że kol. Mutator załatwił już prezent z firmy IPS Computer Group dla najlepszego Towarzysza - korespondenta KC. Został nim Krzysztof Czart z Barczewa. Prezent odpaliliśmy, powinien szybko dolecieć na Alfa Centauri. Mamy jednak nadzieję, że to nie skończy naszej gry...

KC KC

Wirujące stoliczki



Tow. Piotr Rodak bardzo szybko przysłał nam wyjaśnienie w sprawie swojego tekstu (G 2/95), uznanego za knot miesiąca. Oto cytat: „Chyba się trochę nie zrozumieliśmy, ponieważ mój sposób ukończenia gry jest sposobem na zdobycie dużej liczby punktów, a nie prostego tańca na ostatnim miejscu na liście. Dużo punktów zdobędzie się za pokojową naturę i za zdobycie kosmosu, co jest chyba efektowniejsze niż samotne życie na Ziemi." Dalej Tow. Rodak domaga się od KC przeprosin.

Tow. Rodaku! Jeżeli się nie zrozumieliśmy, to winę za to ponosi Twój list niejasno sformułowany. Nie napisałeś w nim, że dla Ciebie liczy się pokojowy rozwój cywilizacji, wzrost liczby ludności, duża ilość Future Technology itp. Twój list został przez nas odebrany jako zupełnie inny przepis: zadeptać wszystkich, a następnie bojaźliwie czekać na koniec gry. Dlaczego bojaźliwie? Bo po co obstawiać biedną ostatnią cywilizację wojskiem, skoro oni mają Phalanx przeciw czołgom i rakietom atomowym, a triremy przeciw krążownikom czy lotniskowcom? Twój list koncentrował się na obstawianiu tej cywilizacji, zaś to, co najważniejsze, napisałeś dopiero teraz.

Bardzo za ten list dziękujemy. Szybka reakcja dobrze o tow. Rodaku świadczy. Oczywiście, w pełni rehabilitujemy go po tych dodatkowych wyjaśnieniach i - co więcej - gratulujemy poważnego, a nie dziecinnego, podejścia do gry. Nie możemy jednak, niestety, uznać *ex post* pierwszego listu za w pełni czytelny tylko dlatego, że teraz otrzymaliśmy sprostowanie.

Towarzysze! Nie jesteśmy spirytystami ani telepatami! Apelujemy do Was - piszcie JEDNOZNACZNIE! Nie dajcie nam szansy innego, niż przez Was zamierzone, interpretowania tekstu. Każdy ma bowiem prawo widzieć Wasz list inaczej - jeśli zostawicie inne furtki nie domknięte.

Zaprawdę powiadam Wam, Towarzysze, że lepiej zostawić ostatniej cywilizacji JEDNO miasto i całą resztę świata zabudować samodzielnie, niż liczyć na handel z jej kilkoma czy kilkunastoma miastami. Do punktacji bardziej przyczyni się wzrost naszej ludności i Future Tech. - nie zaś handelek z kiepskim sąsiadem.

Nie zgadzam się z Tobą, że szybki koniec gry - to stanie na końcu listy. Jeśli grę skończysz BARDZO SZYBKO, Twój bonus za wczesny koniec może znacznie zrównoważyć brak dużej liczby ludzi oraz wynalazków, cudów świata itp. Łatwiej jednak wygrać prowadząc dłuższą, spokojną grę - sam jestem wielkim zwolennikiem takiego stylu. W końcu bowiem ludność i Future Tech. przeważą nawet najszybsze zakończenie...

Twój wynik: 322, jest bardzo dobry, gratulacje. Uwzględniamy go.

Sekr. Warzecha

PS Na szczęście, w Kolonizacji warunki ukończenia gry są inne i dzięki temu nie można w tej grze powielać schematów z Cywilizacji. Punkt dla MicroProse!

Teraz proponujemy Wam barszczyk buraczany z uszkami (oczywiście Waszymi) i uwagi Towarzysza-amigowca na temat stylu gry na A500. Szczególnie ten drugi tekst może pobudzić Towarzyszy-amigowców do reakcji (lub braku reakcji, co też jest reakcją).

Barszczyk z uszkami

Tow. Czart z Barczewa przysłał nam już drugi list, równie znakomity (o pierwszym była mowa w G 3/95). Tym razem jest to najlepszy (pod względem formy) list, jaki przyszedł do nas: krótki, zwięzły, interesujący, CZYTELNIE napisany, z dopiskiem „Klub Cywilizacji" na kopercie i wyraźnymi danymi autora. W nagrodę za podanie czytelnego adresu oraz napisanie dwóch naprawdę wartościowych listów - Tow. Czart otrzymuje od KC grę Kolonizacja! Czekamy na kolejny list dotyczący Kolonizacji - nie wątpimy, że znajdziesz naprawdę interesujące kolonizacyjne problemy...

Na proste pytania nie tak prosto znaleźć prostą odpowiedź. Konieczne było zorganizowanie I Plenum KC. Oto wnioski podjęte jednomyślnie po wielogodzinnych, męczących obradach. Wszystkich zapraszamy na barszczyk z uszkami.

Tow. Czart: Jak to możliwe, że na mapie głównej nie było nic, a w istocie (pod biegunem) zaatakowałem całkiem sporą grupę barbarianów? Czerwone punkty widziałem tylko na mapie ogólnej (F10).

KC: Burak. Droga Cywilizacjo, wydaje nam się, że macie poważne kłopoty ze wzrokiem i nie zawsze wiecie, co wyświetlacie... Radzimy założyć okulary, byle nie różowe...

Tow. C.: Doradca wojskowy sugerował mi, że miałem kawalerię, a nigdzie jej na mapie nie było...

KC: Znów burak, tym razem z Twojej winy. Musiałeś tę jednostkę kupić dyplomatą - takie oddziały zyskują „nieśmiertelność", nawet po zdisbandowaniu ich. Nie kupuj więc jednostek wroga, lepiej buduj je samodzielnie - inaczej będziesz miał martwe dusze, które obciążają Twoje konto.

Tow. C.: W jednej z gier poznałem około 50 Future Tech., ale gdy wciskałem F6 to żaróweczki przelatywały przez ekran i układały się w dwa rzędy...

KC: Źle gospodarujesz, Tow. Czarcie, zasobami swojego państwa. Wciśnij klawisz szary plus i zmniejsz nakłady na naukę. Jeśli przy 10% (minimalny nakład) nadal masz za wiele żarówek - wyrżnij wszystkich naukowców, spal biblioteki, wyburz uniwersytety lub też nie rób nic, jeżeli nie masz na to ochoty! Pamiętaj jednak, że za każdą Future Tech. dostaniesz w końcowym rozliczeniu 5 punktów -może jednak warto zrobić porządek w temacie nauki? Miałem wielekroć taką sytuację w końcowych okresach gry. Nadprodukcja wiedzy nie jest korzystna - komputer się zatyka i, mimo że masz lampek np. na 3 wynalazki w turze, otrzymujesz zaledwie jeden na kilka tur. Ponieważ maksymalny skarb to 30 000 - przeznaczaj całość dochodu na luksusy. Uszczęśliwieni ludziska będą mieć igrzyska - zamiast rozboju na drogach, sabotażu w fabrykach i podrzucania imperialistycznej stonki na pola, będą urządzać marsze pierwszomajowe i inne praworządno-słuszne imprezy... Będą Cię kochać!

Tow. C.: Gdy mój statek doleciał do Alfa Centauri - pojawiła się kaszka na ekranie...

KC: Burak, też to miałem. Nie jestem co prawda zwolennikiem barszczu z kaszką, ale - lepsza kaszka niż traszka!

Tow. C.: To samo czasem dzieje się przy rozmowach z innymi władcami.

KC: Burak, też tego nie miałem. Nie trzeba zaraz ganiać do innych władców, wystarczy popatrzeć na obrady Sejmu lub Senatu w dowolnym kraju - nie tylko kasza, ale i kaszanka!

Subject: Buraki w civ.
From: KC KC
To: All

Towarzysze! Buraki były, są i będą!

Towarzysze! Nie każdego stać na kupno legalnej wersji gry (i tak będzie pewnie zawsze!). Chyba że przeżyjemy kolejny „cud nad Wisłą" w nieco mniej wystrzałowej formie! Nie dziwcie się więc, że w giełdowych wersjach mogą być buraki (zielone światło dla rolnictwa!). Częściowo winę ponosić może sam komputer (wiadomo, że na sprzęt nie narzeka się tylko wtedy, gdy jest on wyłączony...) - wadliwie działająca czy nie działająca karta graficzna (lub dźwiękowa - też może zawiesić grę!). Jeżeli macie takie problemy - to do sidmeiera z nimi! Otwórzcie



prywatny biznes, zaróbcie kilkaset tysięcy starych złotych i kupcie sobie oryginalną wersję gry. Pewnie też będzie się „walić", ale co ORYGINAŁ to ORYGINAŁ! Zapewniamy Was, że Kolonizacja też nie jest pozbawiona buraków. Jednak na razie ich obecność polega na spokojnym zawieszaniu gry. O takich drobiazgach, jak skleroza komputera w Kolonizacji (czasem nie pamięta o wcześniejszych ustawieniach) - nie wspomnę...

Anatomia Civ na A500

Tow. J. Smaga z Górzyny podzielił się z nami swoimi uwagami civilizariusza-amigowca:

1. Na A500 trudno grać powyżej warlorda ze względu na powolność procesora.
2. Civ nie pozwala na neutralność i pokojową koegzystencję. Wojna i podboje są jedynym środkiem, aby nie popaść w stagnację.
3. Pomiędzy Knights a następnymi typami dobrej broni ofensywnej [zapewne takiej jak armor lub mech. inf. - KC] jest stosunkowo długa przerwa. Trudno wtedy walczyć, bo stare typy jednostek są coraz mniej skuteczne, a nowych nie ma.
4. Tow. J. zaczyna grę, przeznaczając 40% funduszy na utrzymanie cywilizacji [60% na naukę? - KC] i tak zazwyczaj ciągnie do końca.
5. Negocjacje polityczne: słaba strona gry. Najlepiej w ogóle nie rozmawiać.

A co o tym sądzą inni Towarzysze-amigowcy? Może grają inaczej? Na PC bowiem można grać zupełnie inaczej, nawet na emperorze!

PS Przepraszamy, jeśli źle odczytaliśmy Twoje dane, ale strasznie nieczytelnie piszesz!

Twoje dodatkowe uwagi (obce miasto, któremu spodobała się Twoja cywilizacja, dobrowolnie oddające się pod Twoją władzę oraz wybuch wojny domowej w obcym imperium w wyniku zajęcia jego stolicy) dotyczą naturalnych cywilizacyjnych zdarzeń. To nie są buraki, lecz po prostu rzadko występujące ciekawostki przyrodnicze...

Tow. Rodak proponuje na warlordzie 322 miliony populacji. Kto da więcej?



Z gorącego Egiptu nadeszła korespondencja od sekr. Ilczuka, który był na miejscu obecny tylko duchem. Niestety, żaden z faraonów nie zgodził się udzielić wywiadu naszemu wysłannikowi...



Piramidy - gdy usłyszymy tę nazwę, natychmiast kojarzy się nam ona z trzema słynnymi budowlami, które wznieśli faraonowie V dynastii Chufu (Cheops), Chafre (Chefren) i Menkaure (Mykerinos).



O piramidach tych krąży wiele legend. Podobno powstały z woli legendarnego władcy Surida, który chciał uratować księgi, zawierające współczesną wiedzę, przed potopem. Inna opowieść wiąże fakt ich powstania z przybyszami z Atlantydy...

Piramidy w Gizie nie są jednak najstarszymi budowlami tego typu. Wcześniej były budowane piramidy schodkowe, np. faraona Dżesera, wzniesiona przez architekta Imhotepa w Sakkara. Podobne budowle (jednak z cegły, nie z bloków kamiennych) wznosili przedkolumbijscy mieszkańcy Meksyku i Peru. Najbardziej znana jest piramida Słońca w Teotihuacan (Meksyk). Ma ona boki o długości 220 m, a jej wysokość wynosi 63 m.

Jednak największa i najsłynniejsza jest piramida Cheopsa, uznana przez starożytnych za pierwszy z siedmiu cudów świata. Powstała na przełomie XXVII i XXVI wieku p.n.e. Kiedyś miała podstawę o długości 233x233 m, a wysokość — 146,5 m (obecnie: 227,5x227,5 oraz 137,5). Zbudowana jest z ok. 2,3 mln kamiennych bloków, których masa przekracza 6,5 mln ton.

Techniczne metody budowy tego kolosa nie zostały jeszcze całkowicie wyjaśnione. Według Herodota prace miały trwać ponad 30 lat, przy udziale stu tysięcy robotników.

Z ostatniej chwili!

Jak donoszą bardzo niepewne źródła - piramidy wciąż stoją! Podobnie, jak przez ostatnich kilka tysięcy lat. Niestety informacja to niepewna, ponieważ żaden z sekretarzy KC nie mógł sprawdzić tego osobiście (skąpstwo i brak zrozumienia ze strony naczalstwa!). Na ostatnim (choć jeszcze nie całkiem ostatnim) zebraniu KC KC, jednogłośnie został przyjęty wniosek o konieczności sprawdzenia faktycznej sytuacji, a więc wyprawy do Egiptu. Przy okazji został przedstawiony wniosek (przyjęty przez aklamację - oklaskami!) o konieczności sprawdzenia, jak się ma sprawa z Wielkim Murem Chińskim (oczekujemy gorącego przyjęcia przez naszych żółtych braci - w końcu KC to KC!) oraz z latarnią morską na półwyspie Faros (może jednak się zachowała, tylko ktoś sieje wrogą propagandę?!).

Apel

Zwracamy się więc do wszystkich możliwych sponsorów! Nie żałujcie kasy! Wpłaty należy przesyłać na konto KC z dopiskiem: „badania historyczno-archeologiczne".

Jacek Ilczuk / Maciej Warzecha

Eye of the Beholder (IBM PC)

Zasady ogólne

Ponieważ dostaliśmy listy, z których wynika, że macie czasem kłopoty ze sprawami, zdawałoby się, prostymi - więc parę słów instruktażowych do serii Eye of the Beholder.

- Kliknięcie LPM na przedmiot pozwala go podnieść lub przenieść.
- Kliknięcie PPM na ikonę z bronią - to atak (dosięgną wroga tylko postacie z pierwszego rzędu).
- Kliknięcie PPM na imię postaci - ukaże się napis swappinig. Wtedy należy kliknąć PPM na imię innego bohatera, a zamienią się oni miejscami w szyku.
- Kliknięcie na portret przenosi do menu inwentarza.
- Kliknięcie na „zagięty róg" w menu inwentarza przenosi do danych osobowych bohatera.
- TYLKO DLA EOB 3 - kliknięcie LPM na imię postaci spowoduje, że pod kompasem pojawi się ikona z napisem All attack. Teraz wystarczy kliknąć na nią LPM, aby wszystkie przygotowane do walki postacie automatycznie atakowały.
- Przygotowanie do rzucenia zaklęcia:

1) scribe scroll (tylko w wypadku maga i wtedy, jeżeli mamy pergamin z zapisanym czarem),
2) memorize (mag) lub pray (kleryk, paladyn),
3) rest (odpoczynek, aby zapamiętać czary),
4) umieszczenie księgi lub krzyża w dłoni postaci,
5) kliknięcie PPM na księgę lub krzyż,
6) wybór odpowiedniego czaru z danego poziomu zaklęć.

Eye of the Beholder I (IBM PC)

Poziom pierwszy - dźwignie otwierają drzwi, czasem też obciążenie klap lub połączenie jednego i drugiego. Poziom bardzo łatwy do przejścia.

Poziom drugi - są trzy korytarze. Otwórz którykolwiek zamek srebrnym kluczem. Na wschodzie należy pozamykać dziury za pomocą dźwigni (nad jedną z dziur przerzucić przedmiot), znaleźć przyciski w ścianach i srebrny klucz (aby otworzyć kolejny srebrny zamek w rozwidleniu korytarzy). Na południu trzeba uważać na kompas i znaleźć na ścianach krasnoludzkie runy (przez takie ściany można przejść). Znaleźć srebrny klucz. Na północy część drzwi daje się wyważyć. W miejscach, gdzie są wyrzeźbione sztylety, należy przyłożyć nóż. Otworzy się ściana przy napisie Only strong shall pass. Znajdziesz tam kamienny sztylet (służy do obsługi kamiennych teleportów). Kiedy trafisz do małego pokoju z przyciskiem w ścianie, zamknij drzwi i naciśnij przycisk. Pokój okaże się windą i pozwoli Ci zwiedzić dwa niższe poziomy. W drugim znajdziesz złoty klucz otwierający drzwi prowadzące na trzeci poziom.

Poziom trzeci - uważaj tu na wskazania kompasu. W komnacie z trzema srebrnymi zamkami otwieraj zamki i naciskaj przyciski, a otworzy się przejście. Na tym poziomie musisz znaleźć dwa czerwone klejnoty (umieszczone w specjalnych otworach o charakterystycznym kształcie - otworzą drzwi). Kiedy trafisz do obszaru z zaułkami, znajduj w niszach niebieskie kryształy i umieszczaj je jako drugie oko w płaskorzeźbach. Na tym obszarze znajdują się pułapki teleportacyjne (uważaj więc na kompas). Kiedy umieścisz w oczodołach cztery kryształy - otworzy się przejście. Na czwarty poziom prowadzi dwoje schodów.

Poziom czwarty - siedlisko jadowitych pająków. Jeżeli zejdziesz na czwarty poziom północnymi drzwiami - do grupy przyłączy się krasnolud Taghor. Jeśli Twój kleryk zna już czar Neutral Poison - wycieczka przez lochy pająków będzie łatwa (ale bez grzebania w plikach to

niemożliwe). Jeżeli nie, trzeba koniecznie nauczyć kleryka czaru Slow Poison. W labiryncie możesz znaleźć cztery buteleczki z miksturą likwidującą działanie trucizny (ale ich pojawienie się uzależnione jest od tego, czy wcześniej staniesz na pewnych polach). Na czwartym poziomie musisz znaleźć kamienne berło. Z ciekawszych przedmiotów są też: topór Drow Cleaver i ring of protection +3. Na północy (N-W od łańcucha) znajduje się fałszywa ściana, a za nią kamienny teleportal uaktywniany kamiennym medalionem. Jeżeli masz kłopoty z odnalezieniem schodów na piąty poziom, zawsze możesz skorzystać z wyjścia awaryjnego (dziura w podłodze) znajdującego się w na wschód od długiego korytarza N-S (ściana otwiera się po naciśnięciu przycisku na zachodniej ścianie).

Poziom piąty - tu spotkasz krasnoludy. Jeden z wojowników zechce się przyłączyć do drużyny, a krasnoludzki kleryk jest w stanie wskrzesić zmarłą postać. Od krasnoludów otrzymasz kamienny medalion. Na północ od drzwi prowadzących do komnat krasnoludów znajduje się fałszywa ściana, a za nią teleport uruchamiany kamiennym naszyjnikiem. Na południu znajdziesz się w korytarzach, gdzie za Twoimi plecami będą się otwierać dziury w podłodze. Powinieneś znaleźć tam klucz i pierścień (ochrona przed upadkiem), zejść na dół, znaleźć kolejny klucz, wrócić, otworzyć drzwi (zamykając przedtem dziury za pomocą dźwigni) i wejść w teleportal. Teraz należy skręcić korytarzem na wschód i przejść przez fałszywą ścianę na północy. Znajdziesz się przed pomieszczeniem z kilkoma teleportami. Odpowiednio lawirując przełącz trzy dźwignie, a otworzą się drzwi prowadzące na szósty poziom (nie przejmuj się, jeżeli znalezienie odpowiedniej kombinacji teleportowania zajmie Ci trochę czasu).

Poziom szósty - tutaj zmierzysz się z potworami kenku i czarnoksiężnikiem (mocne bydlę). Aby otworzyć pierwsze drzwi, połóż na klapach oręż. Pozbieraj jaja kenku i zanieś je do sali oznaczonej napisem Nest, a otrzymasz w nagrodę halabardę. Na północ od gniazda jest kamienny teleportal (uaktywniany za pomocą kamiennego pierścienia), a na zachód - dwa korytarze. Pierwszy prowadzi do ścian otwieranych za pomocą strzałek (strzałki pozbierasz z podłogi). Tam znajdziesz m.in. doskonałą maczugę (+3). Drugi korytarz prowadzi do schodów na siódmy poziom (przedtem należy otworzyć trzy zamki). Aby uzyskać klucze, wejdź do pomieszczenia na północy i spadnij na dół (przez obie dziury).

Poziom siódmy, ósmy, dziewiąty - oddział ciemnych elfów można przekupić jajem kenku (ale w sumie, po co?). Poziomy siódmy, ósmy i dziewiąty - to poszukiwanie kluczy, ciągłe wchodzenie i schodzenie z poziomu na poziom. Ale nie ma tu jakichś supertrudnych zagadek. Warto tylko zwrócić uwagę, że w Hall of thieves utracisz część przedmiotów (znajdą się w niszach), a przez ścianę z wyrzeźbionym pająkiem prowadzi przejście. W korytarzu, gdzie znajduje się troje drzwi, za którymi są skarby - można otworzyć tylko jedne. Kamienie, które spadną Ci na głowę - otwierają dwoje drzwi. Jeśli nie radzisz sobie z przechodzeniem z poziomu na poziom, korzystaj z kamiennych teleportali i dziur w podłodze.

Poziom dziesiąty - znajdziesz tu uwięzionego księcia krasnoludów (przyłączy się do grupy) i Shindię (opowie o planach Xanathara). Zejście na jedenasty poziom otworzy się po ruszeniu dźwigni (napis na ścianie brzmi Jump i należy skoczyć w dół).

Poziom jedenasty - znajdujesz się w małym pokoiku z kamiennym teleportalem. Kiedy naciśniesz guziki w ścianach - możesz przejść do dalszych pomieszczeń.

Północ - za korytarzem z dźwigniami znajdziesz eliksir uzdrawiający króla krasnoludów (krasnoludy dadzą za niego magiczną różdżkę pomocną w walce z beholderem). W pokoju z napisem Room of keys naciśnij przycisk na zachodniej ścianie, a znajdziesz klucz i kamienne jabłko (uaktywnia portal na poziomie jedenastym, prowadzący na poziom dwunasty).

Zachód - tu można znaleźć dobry miecz Slasher i płytową zbroję.

Wschód - są tu ukryte dwa przyciski otwierające przejście do komnat, w których znajdziesz między innymi Orb of Power, klucz i kamienny krzyż.

Południe - przycisk w ścianie prowadzi do pomieszczenia z kamiennym teleportem. Kamienne jabłko uaktywni teleport i przeniesie Cię na ostatni, dwunasty poziom.

Poziom dwunasty - przełącznik w zachodniej ścianie (przy lampce) otwiera przejście. Po zabiciu golemów znajdziesz klucz. Potem szybko już powinieneś dostać się do siedziby Xanathara (we wschodniej części poziomu). Na beholdera nie działają czary, a więc walka nie będzie lekka.

EYE OF THE BEHOLDER II (IBM PC)

LAS - tu możesz przejść przez ścianę drzew do tajnych podziemi (jeden z bohaterów powie, w którym momencie). Znajduje się tam porcja zepsutej żywności, która przyda się na dalszym etapie gry. Stara kobieta zaprowadzi Cię do świątyni Darkmoon.

HOL ŚWIĄTYNI - zabij dwoje kleryków. Na jednej ze ścian znajduje się przycisk otwierający przejście do komnaty z krzyżem. Tam będziesz mógł wskrzesić zabitych bohaterów (własnych lub jeżeli znajdziesz szkielet), ale można to uczynić tylko trzykrotnie w ciągu całej gry.

PODZIEMIA (1) - szare klucze otwierające poszczególne drzwi znajdziesz przy ciałach żołnierzy. W baraku gwardzistów leży pierwszy róg (taki do grania). Nie uwalniaj uwięzionego w podziemiach złodzieja Insala, gdyż na pierwszym postoju opuści grupę kradnąc ekwipunek. W spiżarni oprócz żywności znajdziesz woreczki z magicznym pyłem (czar stone to flesh). W podziemiach jest kilka ukrytych przejść i fałszywych ścian. Idąc korytarzem za jedną z tych ścian dotrzesz do więzienia. Możesz uwolnić i przyjąć do grupy krasnoluda (nie zawsze chce się przyłączyć, czasem znika). Poza tym znajdziesz wojowniczkę Calandrę, kości maga San-Raala, a przy ciele kleryka - Darkmoon Key. Skeleton key pojawi się w niszy, kiedy pociągniesz dwukrotnie dźwignię (wywołuje to ogniowy pocisk). Drugi Darkmoon Key jest w sali pełnej rycerzy—szkieletów i kleryków. Kluczami Darkmoon otworzysz dwoje drzwi i schodząc na dół znajdziesz się w korytarzu z napisem „droga bez powrotu". Kiedy przekroczysz próg, drzwi zamkną się za Tobą.

PODZIEMIA (2) - sporo na tym poziomie fałszywych ścian. Są też przyciski otwierające przejścia. Przede wszystkim musisz znaleźć spider key i otworzyć drzwi. Korytarz za nimi prowadzi na niższy poziom. Stamtąd weź spider key, darkmoon key i następny róg. Wróć na poziom wyżej. Spider key otwiera drzwi, za którymi jest teleportal uaktywniany kamiennym klejnotem. Tam znajdziesz następny pajęczy klucz i bardzo ważny pergamin maga z czarem Haste. Spider key otworzy drzwi do komnaty z dziewięcioma płytami. Obciąż pięć z nich tak, aby wzór stworzył znak X - wtedy otworzą się drzwi naprzeciwko. Przejdź przez ściany i znajdź nisze, w których leżą: kamienny klejnot, spider key oraz następny darkmoon key. Teraz możesz już otworzyć kolejnych troje drzwi. W niszy znajdziesz darkmoon key i czwarty róg. Otwórz drzwi, a znajdziesz się na poziomie z pajęczynami. Znajdziesz copper key i spaloną mapę. Schody wyprowadzą Cię do spiżarni, niedaleko miejsca uwięzienia Insalla. Copper key otwiera drzwi do pomieszczeń kleryków na piętrze (tam, gdzie pojawia się mężczyzna mówiący, że to prywatne kwatery). Również tam przenosi teleportal z podziemi (po uaktywnieniu kamiennym klejnotem). Wykorzystaj znajdowane miedziane klucze, żeby pootwierać sobie przejścia.

ŚWIĄTYNIA (1) - na ścianie jest płaskorzeźba z wyobrażeniem czterech wiatrów. Zadmij po kolei w cztery rogi (czyli użyj przedmiotu na tej samej zasadzie jak oręża), a ściana ustąpi. Znajdziesz się w miejscu, gdzie z sufitu spływają snopy światła. Idąc na lewo i otwierając cele - znajdziesz mantis key. Uruchom teleport (trzeba rzucić kamieniem nad dziurą w podłodze), a kiedy wrócisz - znajdziesz drugi mantis key. Za drzwiami otwieranymi tym kluczem znajdują się gniazda. Rozpruj je i załatw potwory. Potem wyjmij zielony klejnot z płaskorzeźby i wstaw go z powrotem na miejsce. Otworzy się przejście. Znajdziesz tam copper key i mantis idol. Copper key otworzy drzwi, za którymi są schody prowadzące na poziom zamieszkany przez jadowite osy. Tam jest następny copper key. Nakarm usta trzema kośćmi (pełno ich leży w podziemiach), a dostaniesz bone key. Otwórz kościany zamek i znajdziesz się w pokoju z czterema dźwigniami. Doprowadź do sytuacji, w której nie będzie ruszona tylko dźwignia na górze, po lewej stronie i przejdź przez pootwierane drzwi. Naciśnij cegłę na końcu korytarza (wyraźnie wystaje) i wróć do dźwigni. Stań na dziurze (okaże się iluzją) i naciśnij ostatnią dźwignię.

Po krótkiej wędrówce trafisz na poziom z latającymi wężami i beholderami. Przy jednym z węży znajdziesz darkmoon key. Spotkany kleryk da Ci dwie drogi wyboru. Idź na prawo, a znajdziesz bone key. Otwórz kościany zamek, potem zamek darkmoon i znajdziesz mapę części podziemi. Za iluzyjną ścianą znajduje się nisza z napisem „greed will be your dawnfall". Wymień tam pięć przedmiotów na kamienie. Kiedy znajdziesz następny darkmoon key - otwórz zamek. Znajdziesz się w sali z ustami zadającymi zagadki. Usta należy nakarmić:

- magicznym pergaminem,
- miksturą (np. uzdrawiającą),
- przeklętym mieczem (Musisz zejść na poziom ze światłami bijącymi z sufitu i pójść prosto. Kiedy pokonasz modliszki, znajdziesz miecz.),



- mantis idolem,
- czerwonym klejnotem (usta nakarmione mantis idolem otworzą drzwi niedaleko generatora latających węży, tam leży klejnot),
- pięcioma kamieniami,
- zepsutą żywnością (jeżeli nie znalazłeś jej w lesie, to następne porcje można odszukać na poziomie z latającymi wężami).

Kiedy usta otworzą Ci drzwi, pojawi się Dran Draggore. Teraz musisz, posługując się teleportalami, krążyć tak długo, póki nie zbierzesz czterech kluczy darkmoon (leżą na wystających ze ściany dłoniach). Otwórz cztery zamki, zmierz się z beholderami i odszukaaj wg mapy tajne przejście. W ukrytej komnacie znajdziesz crystal hammer. Wejdź z powrotem do głównych pomieszczeń. Musisz przejść Test of Vision. Aby otwarło się przejście należy nacisnąć cztery płyty, potem dwa przyciski. Po pokonaniu beholderów otrzymasz znak Darkmoon. Teraz już można przejść przez drzwi (w kwaterach kleryków), które żądały znaku Darkmoon. Rozbij zieloną tarczę kryształowym młotem.

ŚWIĄTYNIA (2) - po przejściu schodami znajdziesz się w sali z dwiema rzeźbami głów. Należy rzucić tam czar Dispell Magic, a otworzy się stworzona przez magię ściana. Tak znajdziesz się na poziomie zamieniających w kamień bazyliszków. Przedtem jeszcze możesz spotkać Alaina i ta osoba z drużyny, która go dotknie - otrzyma automatycznie punkty doświadczenia w liczbie pozwalającej osiągnąć następny poziom doświadczenia.

Aby otworzyły się zamknięte drzwi należy znaleźć trzy klejnoty i dopasować je do płaskorzeźby. Jeden z klejnotów jest w korytarzu, do którego prowadzi teleportal, drugi - w komnacie za ciągiem dziur, trzeci ukryto za iluzyjną ścianą tuż przed teleportalami. Jeżeli masz już kleryka, którego poziom pozwala na stosowanie czaru True Seeing, poszukiwania będą łatwiejsze.

W Sentry znajdziesz kryształowy klucz, a w pomieszczeniach z ogniowymi pułapkami - crimson key i lustrzaną tarczę. Trzy dźwignie otwierają drzwi, za którymi leży shell key. W komnacie, gdzie drogę zagradza szereg dziur - jedna od czasu do czasu znika. Kiedy jednak będziesz wracał, spadnij o poziom niżej. Teleport zaprowadzi Cię do pokoju, gdzie leży następna lustrzana tarcza. Obok ogniowych pułapek są drzwi zamykane na shell key. Usta wyzwą Cię na pojedynek i w zamian za wygraną dostaniesz eye of Talon i następną lustrzaną tarczę. Oko Talonu otwiera drzwi przy smooth hole. Weź je koniecznie z powrotem. Potem jest sporo iluzyjnych ścian, mnóstwo słoniopodobnych wartowników (przy jednym znajdziesz shell key), czwarta lustrzana tarcza i pergamin z czarem maga Stone to Flesh. Znajdziesz też starfire, dzięki któremu otworzysz następne drzwi.

Pojawi się Khelben, od którego dostaniesz Amulet of Resurection. Iluzyjna ściana w korytarzu, gdzie pojawia się Khelben, otworzy przejście - tam znajdziesz piątą lustrzaną tarczę. Szósta jest w komnacie z dwojgiem drzwi (napis Guards and Wards). Trzeba przejść przez pojawiające się i znikające klapy, a potem skorzystać z teleportu. Drzwi otwierane przez podwójny zamek (shell i crystal) prowadzą do labiryntu meduz. Crystal key znajdziesz w niszy, do której wiedzie jeden z teleportów.

Aby otworzyć drzwi prowadzące do labiryntu meduz - należy zawiesić na ścianach sześć lustrzanych tarcz (potem można je zdjąć, będą chronić bohaterów przed zamianą w kamień). W labiryncie musisz znaleźć tooth key i znaleźć się w długim korytarzu wiodącym z południa na północ. Uważaj tam na zmiany kompasu, bo grupa w pewnych miejscach obracana jest o 180°. Dostaniesz się do sporego pomieszczenia podzielonego na małe boksy, z klapami w podłodze. Twoim zadaniem jest zamknięcie meduz w tych boksach, tak aby obciążyły płyty. Tu bardzo przydadzą się czary Fear i Hold Monster. Kiedy otworzą się zamknięte dotąd drzwi, trafisz do miejsca, gdzie leży Talon hilt. Potem, po wejściu na płytę w środku komnaty, Dran Draggore zrzuci drużynę do labiryntu olbrzymów. Walka tam jest iście mordercza, chyba jedna z trudniejszych w całej grze. Musisz odnaleźć starego olbrzyma, który powie wierszyk, zniknie i zostawi Ci Talon tongue. W korytarzu jest teleport uruchamiany kamiennym klejnotem, który (z przesiadką) zawiezie Cię z powrotem do kwater kleryków. Otwórz drzwi za pomocą crimson key, a następnie przyłóż do płaskorzeźby trzy części miecza (eye, hilt, tongue). Ściana rozpadnie się, a Ty dostaniesz całkiem niezgorszy oręż. Teraz musisz obciążyć klapy w podłodze (po lewej stronie) lub wyczuć, kiedy znikają dziury (po prawej stronie) i znajdziesz się w Czerwonej Wieży. Możesz też spenetrować niższy poziom. Jest tam, jeśli dobrze pamiętam, pergamin z czarem magicznym True Seeing.

CZERWONA WIEŻA - staraj się szybko wycofać z pomieszczenia z teleportalami, bo pojawiający się tam magowie są bardzo niebezpieczni. Całe Twoje zadanie tu - tak teleportować się, aby grupa znalazła się pomiędzy teleportami, gdzie leży sticky paper. Weź go. Przy jednym z magów znajdziesz crimson ring, a na ścianie zobaczysz kółko, w które należy crimson ring włożyć. Nim jednak przejdziesz przez ścianę (a z tej drogi nie ma już powrotu) przejdź do drugiej części wieży i w niszy wymień parę niepotrzebnych przedmiotów na szklane kule. Kule mogą służyć jako potężna broń (wysyłają ogniowy pocisk), ale trzy z nich musisz zachować.

Po przejściu przez ścianę znajdziesz się w korytarzu z napisem podpisanym przez Ring Mastera. Po podłodze uciekają dwa następne pierścienie, ale kiedy położysz na podłodze sticky paper, będziesz je mógł wziąść i otworzyć następne przejście.

Teraz trzeba łazić i szukać odpowiednich przejść. Ściany cały czas zmieniają położenie, a część z nich jest iluzoryczna. Musisz zrobić następujące rzeczy: odnaleźć postać, od której otrzymasz coin oraz na piętrze z dźwigniami i statywami (w niszach chronionych magicznym polem) najpierw sterować położeniem dźwigni, aby zniknęły bariery, a potem w statywach umieścić szklane kule (te, które dostałeś w niszy—wymienniku przedmiotów). Potem otwórz drzwi za pomocą monety (coin) i już znajdziesz się w komnatach Drana Draggore. Dran w czasie walki zamieni się w smoka, pokonanie którego jest niezwykle trudne. Ale da się to zrobić (jak widać na obrazku na stronie 11).

Jacek Piekara

ALIEN BREED (AMIGA)

W terminalu na poziomie 2 napisz ALIENS ARE FORGOTS - energia.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

ANOTHER WORLD (AMIGA)

Kody:
2. EDJI
3. HICI
4. FLLD
5. LIBC
6. CCAL
7. EDIL
8. FADK
9. KCIJ
10. ICAH
11. FIEI
12. LALD

Mariusz Arning (Mosina)

ANOTHER WORLD (IBM PC)

Aby katapultować się z maszyny naciśnij: enter, dół, enter, dół, lewo, enter, lewo, lewo, góra, enter, góra, enter, prawo, enter, dół, enter, prawo, enter.

Brzozek (Zawada Książęca)

ARABIAN NIGHTS (IBM PC)

Gdy spadasz długim korytarzem trzymaj cały czas „dół" - otrzymasz bardzo dużo punktów.

Brzozek (Zawada Książęca)
Marcin Czerkasow, „Scavenger" (Szczecin)

A-TRAIN (AMIGA)

Na początku gry weź pożyczkę w banku. Kup stadion i postaw go tam, gdzie jest najwięcej biurowców. Forsa murowana.

Łukasz Zygmunt (Dąbrowa Górnicza)

BALL (AMIGA)

W high score wpisz się jako LONEBUNDLE.

Grzegorz Ostapowicz (Łaś Toczyłowo)

BANSHEE (AMIGA)

Na stronie tytułowej wpisz I AM EXQUISITELY EVIL i stuknij Return. W high score zobaczysz coś ciekawego.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS (AMIGA)

W pierwszym etapie należy pomalować wszystko to, co różowe - na czerwono sprayem, bombami lub petardami. Ptaka w klatce uwalnia się za pomocą bomby.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

BATTLE ISLE 2

Wszystkie kody na jednego gracza:
1. AMPORGE
2. JOGRWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
9. DAFATWA
10. WABIKDO
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SIETIBU
14. GEDEROM
15. ULUARGE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFEFAL
19. BUSALUG
20. GEKEFZU



Brzozek (Zawada Książęca)

21. YETUDWA
22. WAGOPAY
23. ZAFLUGE
24. SKATZWA

Tomasz Zielenkiewicz (Nowa Sól)

BATTLE SHIPS (AMIGA)

Wciśnij Help. Odtąd cały czas masz 40 strzałów.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

BETTER DEAD THAN ALIEN (AMIGA)

Jeżeli nie możesz uciec przed rakietą - naciśnij Esc i usuń statek z jej toru, a następnie naciśnij N.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

BUDOKAN (IBM PC)

Stań w prawym dolnym rogu ekranu, tuż przy płocie i wciśnij B - niespodzianka.

Sylwester Karwat (Kielce)

CANNON FODDER (AMIGA)

Zanim zaczniesz misję wejdź do opcji save i jako nazwę pliku nagrywanej gry wpisz JOOLS. Pokaże się napis CHEAT MODE ACTIVATED. Twój dowódca grupy staje się generałem. Kiedy go zabiją, możesz manewr powtarzać.

Sylwester Kołcz (Orły)
Maciej Pawełek (Bielsko-Biała)

CANNON FODDER II (AMIGA)

Robiąc save wpisz jools, a dostaniesz wysoki stopień.

Mariusz Arning (Mosina)

CARMEN SANDIEGO (IBM PC)

Uruchom grę z parametrem CHEAT - dodatkowe menu.

Marek Lityński (Warszawa)
Marcin Czerkasow, „Scavenger" (Szczecin)

CATACOMB ABBYS (IBM PC)

F10 + W - skipper poziomów,
Z - zatrzymanie wroga,
I - więcej przedmiotów.

Sylwester Karwat (Kielce)
Piotr Bubik (Katowice)

Naciśnij F10 i jeden z następujących klawiszy:
[W] - numer etapu,
[Z] - zamraża potwory,
[I] - dodatkowe przedmioty,
[G] - nieśmiertelność,
[E] - następny poziom,
[M] - informacje o pamięci,
[1] - [8] - scrole.

Tomasz Kuczaj (Bogatynia)

CHASE HQ (AMIGA)

Podczas gry przytrzymaj lewy przycisk myszy i fire w joysticku. Wpisz GROWLER. Od teraz T - pełny limit czasu.

Maciej Siwek (Płock)

CLIFFHANGER (AMIGA)

Podczas gry wpisz ULTIMATE LIVES - masz nieśmiertelność i nieskończoną broń. Klawiszami od F1 do F6 zmieniasz poziom, a F10 podpoziom.

Czesław Maroń (Lubliniec)

COMBAT AIR PATROL (AMIGA)

Shift + R - radar z funkcją namierzania celów.

Sylwester Kołcz (Orły)

CRACKDOWN (AMIGA)

Spauzuj grę. Naciśnij jednocześnie S+M+U+R+F. Teraz 1 to 999 żyć, 2 to 999 amunicji.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)
Michał Skalinicki-Kirpsza (Szczecin)

CRAZY FOOTBALL (AMIGA)

III liga - ZQNDOB8R888BJJBFBF
II liga - 87P693WK17G8T7X9YY
Top - 99JHS!N25RL05498890
Inny - PBF5N88RRQXRHRRPMT

Mariusz Arning (Mosina)

DARK MERE (AMIGA)

Strażnika przy moście można przekupić, dając mu topór. Wypij żółty płyn.

Andrzej Burakowski (Cieplelów)

DEFENDER OF THE CROWN (IBM PC)

Jeśli rozpocząłeś grę, to w czasie wczytywania wciśnij [K] - otrzymasz 1024 rycerzy w armii oraz 1024 rycerzy broniących zamku.

Tomasz Kuczaj (Bogatynia)

DOOFUS (IBM PC)

Kody:
1.3 SUNDRIES
1.4 MANDARIN
2.1 CURCHILL
2.2 FUROKISS
2.3 ANANASIA
2.4 DAIQUIRI
3.1 HIGHBALL
3.2 PARADISO
3.3 NIGHTCAP
3.4 KORNKIRI

Brzozek (Zawada Książęca)

DUNE I (IBM PC)

Jeśli Fremeni wydobywcy nie chcą pracować, zmień ich status na „Army", a później ponownie na „Spice" i koniec strajku.

Brzozek (Zawada Książęca)

Jeśli w siczy zapanuje choroba, zostaw tam Chani.

Andrzej Burakowski (Cieplelów)

DUNE II (IBM PC)

W czasie ostatniej misji ograniczaj budowanie (nie buduj np. elektrowni wiatrowych), bo w pewnym momencie komputer stwierdza, że nic już nie można wznieść.

Kompania K.H.O.A.M. czasem oszukuje. Przysyłają fregatę, ale nie wyładowują zamówionego towaru.

Robert Lewicki (Katowice)

Gdy atakujesz bazę wroga, zwróć uwagę na stopień zniszczenia (DMG) budynku. Gdy będzie stan alarmowy (czerwona kreska) - wycofaj oddziały atakujące i wejdź do budynku piechotą. Teraz tylko Repair i budynek jest Twój. Wyjątkiem są tu: radar, pałac i koszary.

Kiedy przeciwnik dysponuje rakietą balistyczną, przenieś bazę w inne miejsce (budując Mobile Construction Vehicle). Atakowana będzie tylko stara baza.

Tomasz Dudek (Łańcut)

ELFMANIA (AMIGA)

Przy naciśniętym fire - ruszaj cały czas w kierunku odwrotnym do przeciwnika.

Andrzej Burakowski (Cieplelów)

ELVIS PRESLEY IN CHICAGO (AMIGA)

Naciśnij P i wpisz I WANT ONLY GOING TO LEVEL X (gdzie X oznacza numer poziomu, na który chcesz się przenieść.

Sylwester Kołcz (Orły)

E-MOTION (AMIGA)

Na ekranie tytułowym wpisz tytuł gry, potem naciśnij F1, F2, F3, F4.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

F-117A (AMIGA)

Shift + F - katapulta.

Sylwester Kołcz (Orły)

Naciśnięcie U powoduje doszczętne zniszczenie każdego celu widzianego w celowniku.

Rafał Kiliman (Gubin)

FIGHTER BOMBER (AMIGA)

Wpisz się jako BUCKAROO. Uzyskujesz dostęp do wszystkich misji. Klawisz D przenosi ponad cel. Klawiszologia:
1...0 - regulowanie prędkości,
R - zasięg radaru,
B - hamulce powietrzne,
W - hamulce na ziemi,
S - przełączanie HUD-a na tryb air-air,
N - zmiana celu,
Return - zmiana uzbrojenia,
F1-F10 - widoki,
Spacja - strzał,
U - podawanie ilości amunicji.

Łukasz Zygmunt (Dąbrowa Górnicza)

FRANKENSTEIN (AMIGA)

W drugiej komnacie wejdź na łóżko i podskocz. Znajdziesz się w obserwatorium.

Artur Marciniak (Łódź)

FRANKO (AMIGA)

W menu opcji przytrzymaj LMB i wpisz:
CENT - level 2
DRZE - level 3
DOMAN - dziewięć żyć.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)
Przemysław Bieniek (Bielsko-Biała)
Krzysztof Gawlik (Gryfice)
Przemysław Kwiatkowski (Góra Kalwaria)
Krzysztof Niewiadomski (Łódź)
Jarosław Nikel (Stare Koźle)
Rafał Schoeneck (Tczew)
Maciej Siwek (Płock)

[Z dniem dzisiejszym Franko zostaje ogłoszony Synem Pułku – red.]

Najskuteczniejszą metodą na zwykłych przeciwników jest złapanie delikwenta (Fire i przód), a następnie przerzut (tył bez Fire). Kombina-

cja (Fire i dół na przeciwniku) daje skuteczność 100%. Policjantów z bronią i pałami najlepiej załatwić kombinacją - Fire i góra. Tę metodę należy bezwzględnie stosować wobec karateków. Końcowych bossów należy na początku zmiękczyć pięściami (sam Fire), a później skosić nogą (Fire i na dół).

Przemysław Ładoszek, Jarosław Krzyszczak (Lublin)

FULL CONTACT (AMIGA)

Thomas the Dog - ustaw się na linii jego skoku. Kiedy skoczy, rąbnij go pięścią.

Carter - bądź cały czas w przysiadzie, a gdy zacznie wymachiwać nogą nad Twoją głową - kopnij go z obrotu.

Ninja - stań w prawym rogu i w momencie, kiedy do Ciebie doskoczy - kopnij go z obrotu.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

GALAGA (AMIGA)

Na pierwszej planszy ustaw się w lewym dolnym rogu ekranu i nawalaj w statki kosmiczne nieprzyjaciela. Zdobędziesz dużo punktów i specjalne znaczki.

Artur Marciniak (Łódź)

GALAXY FORCE (AMIGA)

Wpisz Donkey - F3 zmienia poziom.

Andrzej Burakowski (Ciepielów)

GLOBAL EFFECT (AMIGA)

Kiedy zużyjesz całą moc, zrób save i wyjdź z gry. Załaduj grę z powrotem. Lepiej, prawda?

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

GODS (AMIGA)

Jako hasło wpisz SORCERY.

Sylwester Kołcz (Orły)

GUNSHIP 2000 (AMIGA, IBM PC)

Kiedy wróg trafi Cię w wirnik - włącz autopilota.

Andrzej Burakowski (Ciepielów)
Robert Lewicki (Katowice)

Jeśli dowodzisz eskadrą i zaczyna Ci brakować paliwa lub amunicji, wyślij jeden ze śmigłowców do bazy. Kiedy wyląduje - masz uzupełnione paliwo i amunicję.

Brzozek (Zawada Książęca)

GUNSHIP 2000 (AMIGA)

Alt+P+C wywołuje ukryte menu.

Michał Skalnicki-Kirpsza (Szczecin)

HARPOON 2 (IBM PC)

1. Jeśli w stronę Twoich okrętów zostały wystrzelone rakiety woda--woda lub powietrze-woda - to strzelaj do nich rakietami wystrzelonymi własnoręcznie, a nie przez komputer (w ikonie preferencji ustaw WEAPONS TIGHT). Najlepiej, jeśli są to rakiety o jak największym prawdopodobieństwie trafienia, np. SM2RM v. 2 lub 3.

2. Jeśli mimo wszystko parę rakiet jest już w odległości ok. 5 mil morskich - to spauzuj grę, daj mocne powiększenie i zaatakuj rakiety działkami punktowej obrony: najlepsze:
76mm Oto Melara - zasięg 5 mil morskich,
40mm Twin Bofors - 3 mile morskie,
20mm Phalanx - 2 mile morskie.

Cztery baterie działek Bofors dają sobie radę z 3 rakietami jednocześnie. W ten sposób można rozwalić ok. 14 rakiet, potem brakuje amunicji.

3. Chroń okręty podwodne. To najcenniejsza broń w grze, szczególnie ciche jednostki z napędem Diesla.

4. W zgrupowaniach bojowych zawsze miej włączone sonary, w okrętach podwodnych - nie.

5. Nie polegaj na rakietach Sparrow 3. Mają wyjątkowo niską skuteczność.

6. Do walk powietrznych najlepsze są: F-14 i Su-33 Flanker, do ataku na cele nawodne: F-18 Hornet i jeden ze strategicznych bombowców rosyjskich - najlepiej Tu-22M Backfire.

7. Staraj się mieć zawsze jeden samolot wczesnego ostrzegania w powietrzu.

Brzozek (Zawada Książęca)

HEARTBREAKER (AMIGA)

Weź różę z pokoju Lizy i daj ją Poli. Unikniesz walki z Butchem i dostaniesz klucz do zielonego pokoju.

Robert Lewicki (Katowice)

HYDRA (AMIGA)

Wpisz Kill trzy razy. Teraz F - Twoje paliwo rośnie do maksimum. Potem wciśnij Return.

Sylwester Kołcz (Orły)

IMMORTAL (IBM PC)

Kody do niektórych poziomów:
2. 757FC10006F70
3. IA3D620000E10
4. D9B3531010EB0
5. B57F943000EB0
6. 563FF53010A41
7. C250F63010AC1
8. E011F730178C1

Brzozek (Zawada Książęca)
Bartek Augustowski (Ujazd)

JUNGLE STRIKE (AMIGA)

Kody mogą być inne, w zależności od punktów uzyskanych za zakończenie poziomu.
2. RXL456MGBVM
3. 9XWS6MHCYR7
4. XVT6MHPZK94
5. VTGDV46HDB6
6. WNPZBTN4CDX
7. TPK9LPCZJKL
8. 7PDWMKBR9TR
9. NGYTH3RX7X
10. LJYNCFYK3X2

Jarosław Jargot (Radom)
Andrzej Ruchaczewski (Ełk)

Misja pierwsza (Washington D.C) - AXLGCZFK7SW
Misja druga (Sub Attack) - RX4FR9V7GFB
Misja trzecia (Training Ground) - 9LJRT7NSGFR
Misja czwarta (Night Strike) - X7NZBW74PJ3
Misja piąta (Pulono City) - V6GJXMPC3XJ
Misja szósta (Snow Fortress) - W7N6JKRX4QP
Misja siódma (River Raid) - TNHKBV7NLH6
Misja ósma (Mountains) - 7LJBVL6MHK7



Misja dziewiąta (Return Home) - N4JFDU7NLZD
Zakończenie (Win Screen) - L6MCJ9WT7GG

Ola Lach (Świnoujście)
Mariusz Łoszak (Katowice)

LANDER (AMIGA)

W trakcie wyświetlania menu wpisz LTUS. F8 powoduje potem przejście do następnego poziomu.

Sylwester Karwat (Kielce)

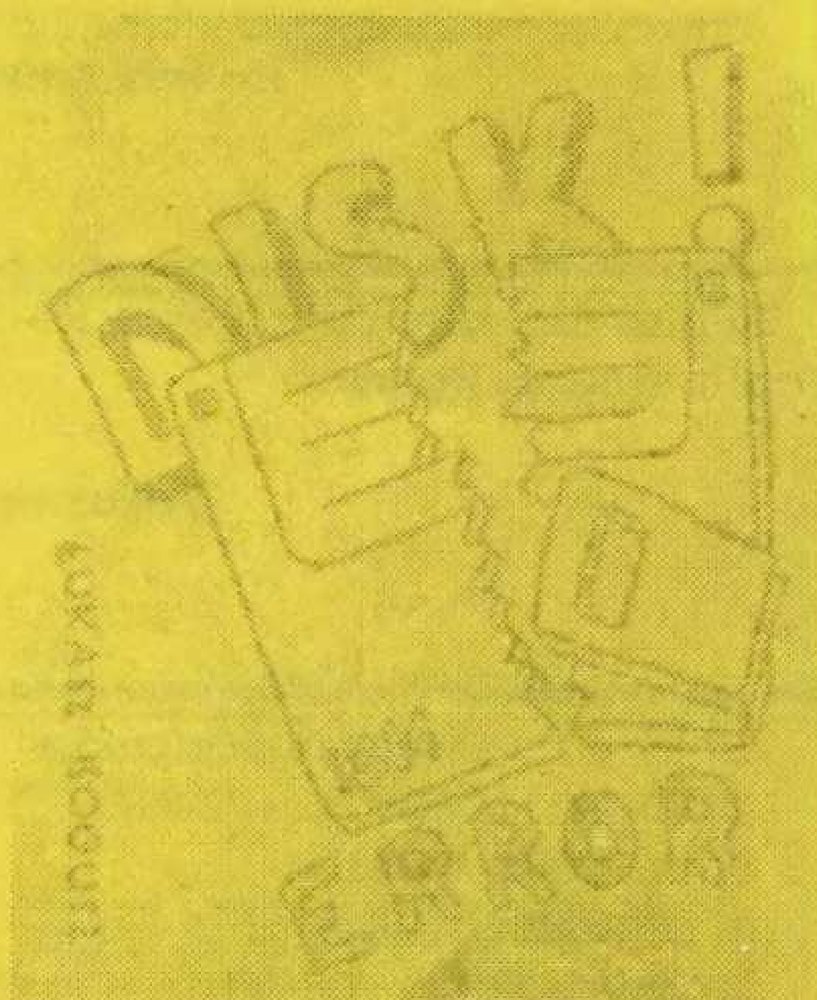
LURE OF THE TEMPTRESS (AMIGA)

Jeśli nie dajesz sobie rady w walce na topory ze strażnikiem, naciśnij Enter z klawiatury numerycznej.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)
Artur Łuhowy (Pinawa)

MAGIC POCKET (IBM PC)

Kody:
4. 4476
5. 7766
6. 5284
7. 4757
8. 2818
9. 1860
10. 6331
11. 8712
12. 3505
13. 0692
14. 1786
15. 9977
16. 7862
17. 4125
18. 2219
19. 3123
20. 3541
21. 2823
22. 1286



Brzozek (Zawada Książęca)

24. 5139

BaRt MaN Pc (Warszawa)

Las: 2818, 1960, 6331
Park: 3505, 0692
Goryl-olbrzym: 8712
Park: 1789, 9877, 7962, 4125, 2219, 3123
Góry (zima): 8498, 4370, 3541, 2823, 1286, 3123

Łukasz Kisielnicki (Szczecin)

MEGARACE (PC CD-ROM)

Objaśnienia poszczególnych symboli na drodze:
1. Cienka strzałka prosto - gwałtowne przyspieszenie.
2. Cienka strzałka do tyłu - zmniejsza prędkość bolidu.
3. Gruba potrójna linia - doładowanie karabinów.
4. „Drabinka" - dodaje energii tarczom.
5. Kwadrat - zabiera działka.
6. Plamy oleju - zmniejszają prędkość i sterowność.

Brzozek (Zawada Książęca)

MIDNIGHT RESISTANCE (AMIGA)

Na ekranie tytułowym wpisz IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW.

Sylwester Karwat (Kielce)

MORTAL KOMBAT (IBM PC)

W setup wciśnij, trzymając Shift, klawisze: D, I, P. Ukaże się ukryte menu. Dzięki niemu można włączyć tryb „free play", wyłączyć krew i fatality.

Krzysztof Jelski (Białystok)
Paweł Głogowski (Warszawa)

MORTAL KOMBAT (Amiga, IBM PC)

W grze do wyboru są: OPTIONS i START GAME. Trzeba wpisać trzy razy alfabet angielski (ten z literą Q między P i R) od litery A do U, wcisnąć ENTER, a następnie wpisać alfabet bez Q. Ukaże się Cheat Mode, gdzie można uzyskać kilka ciekawych opcji.

Krzysztof Napieraj, „Kan" (Brzeszcze)

Na screenie tytułowym wpisz DULLARD - otrzymasz nieskończone kredyty.

Przemysław Ładoszek (Lublin)

MORTAL KOMBAT (IBM PC)

Najprostszy sposób na Goro: bierzesz Sub-Zero, od razu częstujesz Gora lodem (dół, prawo, górna pięść) i uderzasz z haka. Jeżeli będziesz szybki, to nim Goro zdąży się podnieść - może zostać z powrotem zmieniony w lodową figurkę. I tak dalej. Ten trik skutkuje tylko w walce z Goro.

Bartosz Kupaj (Bielawa)

NINJA SPIRIT (AMIGA)

Naciśnij jednocześnie F9+left Caps Lock+Shift - wyłączenie kolizji i timera.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

NINJA SPIRIT (IBM PC)

Wduś F9, teraz lewy Shift - nietykalność.

Marcin Czerkasow, „Scavenger" (Szczecin)

OIL EMPIRE (AMIGA)

Wpisz się jako Herald - dużo zielonych.

Sylwester Kołcz (Orły)

PACLAND (AMIGA)

Wpisz AVALON na ekranie tytułowym - nieskończona liczba żyć.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

PGA TOUR GOLF (AMIGA)

Kiedy uderza przeciwnik naciśnij F7 i F8 - zmniejszy to siłę jego uderzenia.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł)
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
★ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 45 zł (450.000 zł), za 13 numerów - 24 zł (240.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
★ Testy sprzętu i oprogramowania.
★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 11 zł (110.000 zł), za 12 numerów - 22 zł (220.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za prenumeratę roczną.**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	11,- (110.000,-)	kwota:	
	12	22,- (220.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 30.04.95 Kupon 4/95 — suma:
LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	11,- (110.000,-)	kwota:	
	12	22,- (220.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 30.04.95 Kupon 4/95 — suma:
LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	11,- (110.000,-)	kwota:	
	12	22,- (220.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 30.04.95 Kupon 4/95 — suma:
LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.
W każdym numerze znajdziemy:

★ nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

12 zł (120.000 zł) za 6 numerów,
24 zł (240.000 zł) za roczną prenumeratę.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

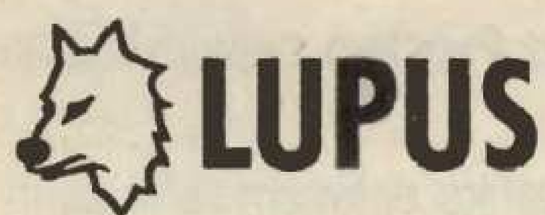
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zl) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł ....
słownie ....
....
Wpłacający ....
....
adres ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa





datownik podpis przyjm. opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł ....
słownie ....
....
Wpłacający ....
....
adres ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa





datownik podpis przyjm. opłata zł

Odcinek dla Banku

zł ....
słownie ....
....
Wpłacający ....
....
adres ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa





datownik podpis przyjm. opłata zł

POPULOUS (IBM PC)

Na ekranie tytułowym napisz KILLUSPAL. Znajdziesz się w 999 planszy.

Brzozek (Zawada Książęca)

Pierwsze cztery litery odpowiadają za wizerunek boga, dwanaście następnych - za ilość doświadczenia, zaś ostatnie cztery - to numer świata.

Sylwester Kołcz (Orły)

Oto nazwy niektórych światów w trybie Conquest: HOBDIETORY, NIMOUTJOB, SHIOZER, EOAYHOLE, FUTLOPLUG, MORINCON, HURTDIHOLE, QUAZIKEBAR, JOSASING, RINGMPED, HAMINMAR.

Michał Świetlik i Paweł (Mińsk Mazowiecki)

POPULOUS II (IBM PC)

Naciśnięcie Enter podczas gry spowoduje powiększenie obszaru widzenia.

Sylwester Karwat (Kielce)

POWERDRIVE (AMIGA)

JQKU2XFFMBBBCUBWKLPZ
CUJBSBXFMBBCMB3FKLPY
By mieć lepszy samochód należy zmienić jego nazwę. Najlepiej przenieść Toyotę Celicę z dysku drugiego na pierwszy np. pod nazwą Fiat.

Jarosław Jargot (Radom)

PREMIERE (AMIGA)

Na ekranie tytułowym napisz STARPLUGS, teraz wpisanie podczas gry CHEAT da Ci nieśmiertelność.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

RAPTOR (IBM PC)

Utwórz zbiór raptor.bat (w katalogu gry) o następującej treści:
set s_host=CASTLE
rap.exe
Uruchom grę przez raptor.bat. Zyskasz nieograniczoną ilość energii.

Marek Lityński (Warszawa)
Tomasz Kuczaj (Bogatynia)

W czasie lotu wciśnij Shift+Backspace - kasuje to gotówkę, ale daje full energii i laser.

Tomasz Samojlik (Hajnówka)

RIOT (AMIGA)

Na początkowej planszy wpisz „Życie to walka" - uzyskasz nieśmiertelność.

Sylwester Karwat (Kielce)

ROBBO (IBM PC)

Kody:
2. LUDHUJ
3. ZEZWOL
4. ROBLOL
5. DECGUE

Brzozek (Zawada Książęca)

Układ A: VERHUJ
B: SIKWOL
C: GINLOL
D: SIUGUE

BaRt MaN Pc (Warszawa)

ROBOCOP (IBM PC)

Spauzuj grę i wpisz: BEST KEPT SECRET.

Brzozek (Zawada Książęca)

RODLAND (AMIGA)

Naciśnij Help pięć razy. Uzyskasz nieskończoność życia, a za pomocą spacji będziesz mógł przeskakiwać poziomy.

Maciej Siwek (Płock)

SDI (AMIGA)

Do tabeli wyników wpisz ALERIC. Teraz przenosisz się do innych etapów używając klawiszy funkcyjnych.

Sylwester Kołcz (Orły)

SEEK & DESTROY (AMIGA)

Klawiszami funkcyjnymi zmieniasz uzbrojenie. Aby wylądować wciśnij klawisz Alt.

Sylwester Karwat (Kielce)

SETTLERS (AMIGA)

Należy poszerzać granice, aż zetkniemy się z terytorium wroga. Następnie trzeba postawić kilka chorągiewek w miejscach, gdzie granica zbliża się do ścieżek wroga i wybrać opcje budowy skrzyżowania (kliknąć na chorągiewce prawym i lewym klawiszem równocześnie i wyrazić zgodę na budowę). W ten sposób połączymy naszą chorągiewkę ze ścieżkami wroga. Teraz nasz przeciwnik będzie pomagał nam: wskażmy miejsce pod budowę czegoś i połączmy je ze ścieżką wroga, a ten dostarczy materiały i sprowadzi budowniczych. Potem ścieżkę odcinamy i przyłączamy do naszych dróg. Dzięki tym zabiegom wróg traci materiały, a my zyskujemy budowle, które możemy spalić i kazać ponownie budować. Przy umiejętnym manipulowaniu połączeniami można szybko doprowadzić przeciwnika do ruiny, np. każąc mu budować pięć magazynów jednocześnie. UWAGA: nie łączmy tych ścieżek z naszymi drogami. Może się bowiem zdarzyć, że nasi pracownicy i żołnierze przejdą na stronę wroga, a obcy żołnierze przejmą nasze posterunki.

Piotr Sklepiński (Pułtusk)
Stranger (Błaszki)
Bartłomiej Stwora (Czaniec)

Gdy przeszkadza Ci woda, wybuduj łódkę i rybaka.

Krzysztof Niewiadomski (Łódź)

SEVEN GATES OF JAMBALA

Na poziomie 13. na ekranie ze schodami zbierz wszystko z półek: pierwszej, drugiej i trzeciej, leżących najniżej i skocz tak, aby się zabić. Od tej chwili będziesz niewrażliwy na upadki z wysokości.

Artur Marciniak (Łódź)



SHADOW DANCER (AMIGA)

Zatrzymaj grę, wpisz GIVE ME INFINITIES i wciśnij Return. Teraz, pomagając sobie pauzą, z łatwością ukończysz grę.

Krzysztof Krzysztof (Bielsko-Biała)

Wpisz podczas gry INFINITIES - nieśmiertelność.

Sylwester Kołcz (Orły)

Wciśnięcie jednocześnie 10 klawiszy: D, C, F, V, G, B, H, N, S, X spowoduje, że przeniesiesz się do następnego etapu.

Wojtek Brawer (Koszalin)

SHADOW OF THE BEAST III (AMIGA)

Klawiszem Help cofasz czas.

Mariusz Arning (Mosina)

STORM TROOPER (AMIGA)

Wpisz JAMES CAMERON na tablicy z wynikami. Teraz F9 - nowe życia.

Sylwester Kołcz (Orły)

STREET FIGHTER 2 (AMIGA)

Napisz ATIENCE, a potem wciśnij P - zwiększenie ilości energii. Na ekranie tytułowym wpisz STREET CHEAT. Teraz klawiszem Help przechodzisz kolejne walki.

Sylwester Kołcz (Orły)

Będąc w katalogu, w którym znajduje się gra, napisz „SF2 /help". Ukaże się lista switchów, z którymi można uruchomić program.

Piotr Bubik (Katowice)

STRIP POKER COVER GIRLS (AMIGA)

Wyrzuć nieletnich z pokoju i wpisz gracza numer 1 jako BLUE.

Sylwester Kołcz (Orły)

Wpisz swoje imię jako INDIGO, a ulegnie Ci każda dziewczyna.

Wojtek Brawer (Koszalin)

SUPAPLEX (IBM PC)

1) Zrób kopię zapasową pliku player.lst.
2) Odlicz od imienia jakiegoś gracza 3 wolne bajty.
3) W następne 113 bajtów wbijamy 01(h).
Po takiej operacji mamy dostęp do wszystkich poziomów.

Jan Mazurek (Grudziądz)

SUPER FROG (AMIGA)

W trakcie gry wciśnij In - teleport na koniec poziomu.

Sylwester Kołcz (Orły)

SUPER STARDUST (AMIGA)

DASUSSAAHTN
Litery od 2 do 5 odpowiadają za broń. Można napisać np. DAUAUUA-AHTN.

Jarosław Jargot (Radom)

World 1 - BFSUAAAADXJ
World 2 - CESUQAAQFFX
World 3 - DFSTUQUUMIE
World 4 - EDSUUSQRHRT

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

TFX (IBM PC)

W czasie wykonywania misji możesz ustawić parametry gry, wchodząc do panelu ukrytego pod klawiszem „'" (znak ten znajduje się nad przyciskiem TAB).

Marcin Cimała (Dzięglelów)

ULTIMA 8 (IBM PC)

Jeżeli nie masz forsy, to możesz łatwo ją zarobić zabijając małe stworki, które przybierają Twoją postać. Innym sposobem na zarobek jest sprzedawanie u pewnej kobiety znalezionych kosztowności.

Przeszukuj wszystkie domy i zbieraj papirusy. Najlepiej zrobić sobie w widocznym punkcie miasta skład przedmiotów, których Avatar nie może unieść. Jeżeli jakiś dom jest zamknięty, często można wejść do niego wdrapując się na dach lub taras.

Marcin Cimała (Dzięglelów)

WARCRAFT (IBM PC)

Zmiana stanu gry do Warcraft. Zmian dokonujemy w pliku *.sav:

	offset	wpisać
złoto:	1,562; 1,563	FF;FFh
drewno:	1,542; 1,543	FF;FFh

Marcin Kędzla (Poznań)

UGH! (IBM PC)

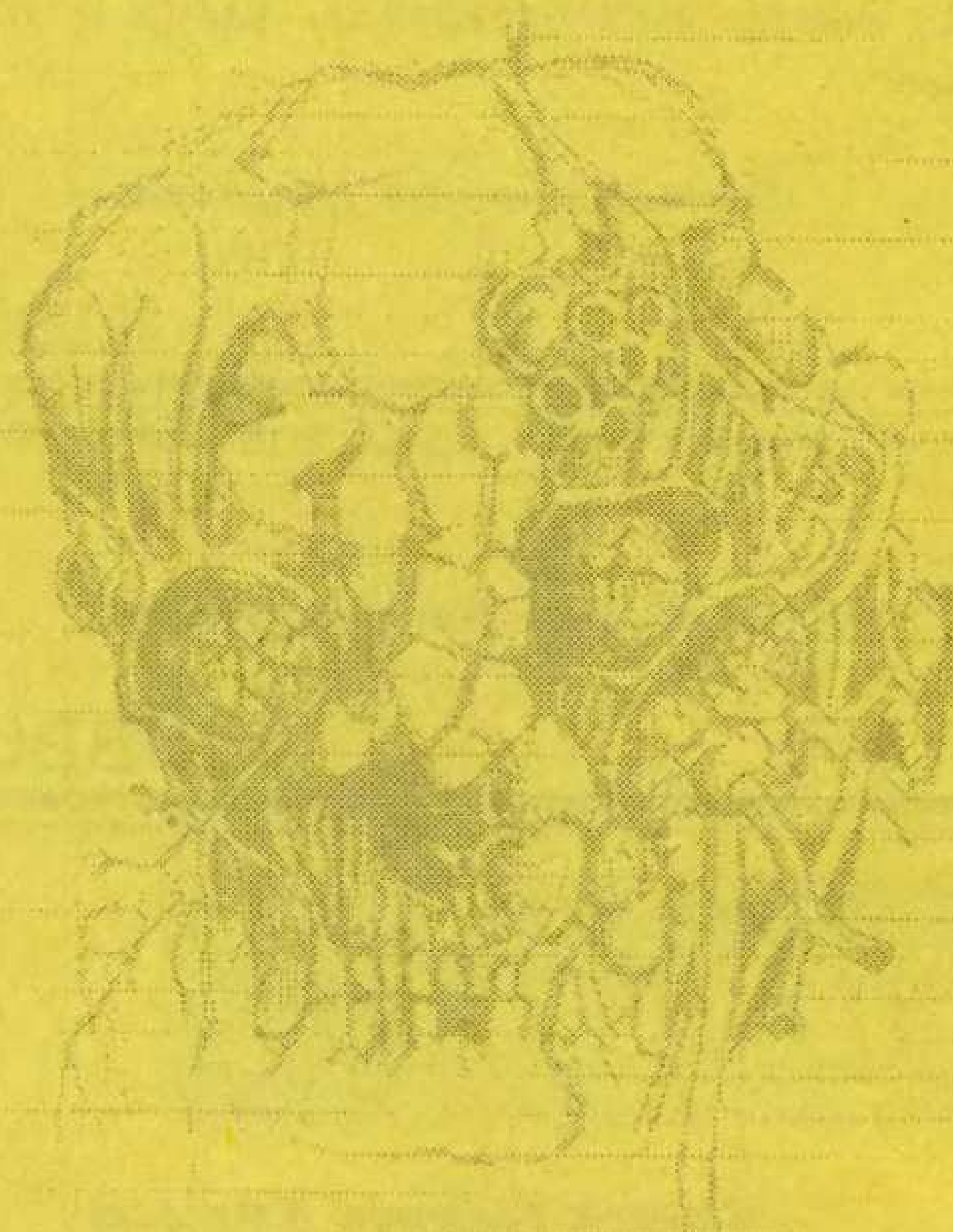
Ponieważ wciąż otrzymujemy różniące się kody do UGH! - niniejszym informuję, że w pliku ugh.exe można znaleźć kody do wszystkich poziomów.

Zgredaktor (Polska)

* * *

Specjalne podziękowania dla Mariusza Banaka (Banana) z Dąbrowy Górniczej za dokładny spis ciosów z Mortal Kombat 2. Niestety, nie mogliśmy z niego skorzystać, gdyż w tym numerze (str. 22-24) publikujemy zamówiony wcześniej opis.

Adres Electronics Arts (na życzenie Tomka Dudka): P.O Box, Slough, Berkshire SL3 8XU, Wielka Brytania.



Joysticki, głośniki komputerowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, myszy, skanery, akcesoria, szeroki wybór gier i programów użytkowych na płytach CD-ROM (licencjonowane i shareware)

Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową i wysyłkową

MULT


MULTIMEDIA

04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (022) 103299

Wybrane pozycje towarów oferowanych przez nas:

(ceny detaliczne podane w złotówkach z zawartym podatkiem VAT)

PC Gry na CD-ROM	
The 7TH Guest	70
Crime Patrol	119
Doom II - Hell on the Earth	160
Mad Dog II - The Lost Gold	89
Megarace	85
Myst	105
Outpost	105
Rebel Assault	105
Virtual Vegas	115
Who Shot Johny Rock	99
Under a Killing Moon	190

Joysticki QJ dla komputerów PC	
SV-200 Interact PC Mission	27,95
SV-201 M5 PC Fighter	39,95
SV-205 PC Optix	109,5
SV-206 PC Raider	34,95
SV-207 PC Commander	57,95
SV-211 High Speed Game Card	49,95
SV-227 PC Top Star	57,95
SV-230 PC ProPad	37,95

Głośniki komputerowe	
SV-720 Aerospace 2x15	99,50
SBC-600 2x5	54,95
SBC-610 2x10	109,50
SBC-620 2x20	119,50
SBC-630 2x35	245,00
SBC-650 50 + Woofer	245,00
SBC-660 2x50	360,00
Logic 3 Scr. 2x5	46,95
Trust Soundwave 10 (80 Wat)	209,00
Trust Soundwave 20 (25 Wat)	135,00
Trust Soundwave 30 (25 Wat)	135,00
Trust Soundwave 40 (15 Wat)	89,95

Karty muzyczne	
Trust Sound Expert de Luxe 16 PLUS	299,50
Trust Wavetable Upgrade for 16 PLUS	249,50
Trust Sound Expert de Luxe Wave 32	519,50

Skanery	
Trust GrayScale 265 (ręczny)	219,50
Trust Color 16mln. (ręczny)	649,00
Trust Flatbed Color 2400 (stołowy)	2350,00

Posiadamy ponadto największą w kraju ofertę dysków o tematyce erotycznej

Multimedia to nasza specjalność



KOMPUTEROWE SZACHY

CZĘSTO SŁYSZYMY NARZEKANIA MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH, ŻE RYWALIZACJA Z KOMPUTEREM JEST MAŁO CIEKAWA, BO NIE JEST ON GODNYM PRZECIWNIKIEM DLA RASOWEGO STRATEGA. OTÓŻ, SĄ TAKIE KOMPUTEROWE GRY STRATEGICZNE, W KTÓRYCH NIEWIELU GRACZY MA SZANSE DORÓWNAĆ KOMPUTEROWI. SĄ TO PROGRAMY SZACHOWE...

Kilka ładnych lat temu brałem udział w międzynarodowym turnieju szachowym w Brnie. Turniej ten wspominam mile – zająłem w nim I miejsce, chociaż nie należałem do faworytów. No cóż, każdy by się cieszył, ale o wiele większe wrażenie wywarło na mnie spotkanie z... Mephisto, mikrokomputerkiem szachowym, niewiele większym od kalkulatora. Do wprowadzania posunięć służyła klawiaturka szachowa, odpowiedzi komputerka można było odczytać na ciekłokrystalicznym wyświetlaczu. Spotkanie to było czysto towarzyskie, nie brał on udziału w zawodach, a został przedstawiony jako osobisty sparring partner jednego z uczestników turnieju. Zaspokoiłem swoją ciekawość, rozgrywając z Mephisto kilka lekkich partii. Nie był wymagającym przeciwnikiem, ale – aby wygrać na wyższych poziomach siły gry – musiałem skorzystać z szachownicy (przedtem grałem „na ślepo") i przygotować się na wielogodzinne partie – prawie przed każdym posunięciem „zamyślał się" na kilka do kilkanastu minut! Ponieważ komputerek posiadał ograniczenie w liczeniu wariantów do maksimum 8 półruchów, był groźnym przeciwnikiem jedynie dla słabych szachistów. Kilka miesięcy później mogłem już w domu trenować do woli z programem Colossus 3.0 na komputerze Atari 800XL. Również on nie był zbyt wymagającym przeciwnikiem.

Genius 2

Fritz 3

Niebawem mogłem się przekonać, jak dużo zmieniło się na rynku specjalizowanych komputerów szachowych. W kwietniu 1987 r. brałem udział w dużym turnieju otwartym (Tavasi Festival w Budapeszcie), rozgrywanym systemem szwajcarskim na dystansie 9 rund. Atrakcyjne nagrody i premie dla posiadaczy wysokiego rankingu Elo zachęciły do udziału sporą grupę arcymistrzów i mistrzów międzynarodowych. W sumie w festiwalu wystartowało ponad 200 zawodników z całej Europy, w tym tylko 3 polskich.

Już w pierwszej rundzie trafiłem na angielskiego mistrza międzynarodowego. Jest dobrze – gram białymi, ale Anglik wybrał właśnie wariant obrony sycylijskiej, przeciwko któremu nigdy nie lubiłem grać. No i stało się – straciłem inicjatywę po przejściu do gry środkowej, a jeśli czarne przejmą inicjatywę w sycylu, to ciężko potem utrzymać pozycję. Dumam z pół godziny, trudno, muszę ofiarować jakość (oddać wieżę za lekką figurę), aby wybić przeciwnika z uderzenia. Dobra nasza – przynęta zadziałała. Teraz on ciężko się zamyślił. Mogę odejść od stołu i pospacerować po sali. Ciekawe, jak sobie radzi 12-letnia Sofia, średnia z sióstr Polgar? Wianuszek podnieconych kibiców, otaczających jej stolik, zapowiada sensację. Kolejny szachowy profesjonał dostaje baty od panny Polgar i to w swoim koronnym wariancie (też sycylijka). Będzie co analizować w domu, po powrocie z turnieju.

W głębi sali jeszcze większa grupa obserwatorów otacza grających szachistów. Zaraz, przy stole siedzi tylko jeden zawodnik,



M-Chess Pro 3.5

znany król „arcymistrzowskich remisów". Aż poczerwieniał na twarzy z umysłowego wysiłku, a walczy z... komputerem szachowym Mephisto. To najnowszy model, wbudowany w ładne pudełko z intarsjowanego drewna, a na nim – piękne klasyczne Stautony ilustrują skomplikowaną pozycję. W pobliżu komputera siedzi operator – on tylko przestawia bierki, według poleceń maszyny, sygnalizowanych świeceniem odpowiednich diod na polach szachownicy. Bułgarski arcymistrz chyba nie dogada się dzisiaj na szybki remisik. No cóż, ten Mephisto jest mistrzem świata



Chess Assistant 1.3

mikrokomputerów szachowych. W końcu, po długiej walce, w trudnej do wygrania końcówce zwyciężył człowiek, ale sensacja już wisiała na włosku.

Komputer

grający w turnieju szachowym jeszcze kilka lat temu wzbudzał sensację. Obecnie można przebierać wśród specjalizowanych mikrokomputerów szachowych. Najbardziej znana jest seria komputerów Mephisto, ale firma Saitek, we współpracy z samym Kasparowem, oferuje również szeroką gamę modeli. Jest w czym wybierać. Zaczynając od tanich przenośnych (np. Saitek: Calculator Chess, Pocket Plus Chess, Traveller Chess Computer, Kasparov Advanced Trainer), poprzez droższe (np. Saitek: Kasparov Turbo Advanced Trainer RISC Style i Mephisto: Chess School, Modena, Milano, Berlin 6800), na najdroższych modelach kończąc (np. Mephisto: Montreal 6800, Virtuso).

Można zaopatrzyć się w piękny model Mephisto Exclusive, z bierkami w stylu klasycznych Stautonów, z zestawami wymiennych modułów komputerowych Polgar, Vancouver, Risc 1 MB, Genius 68030.

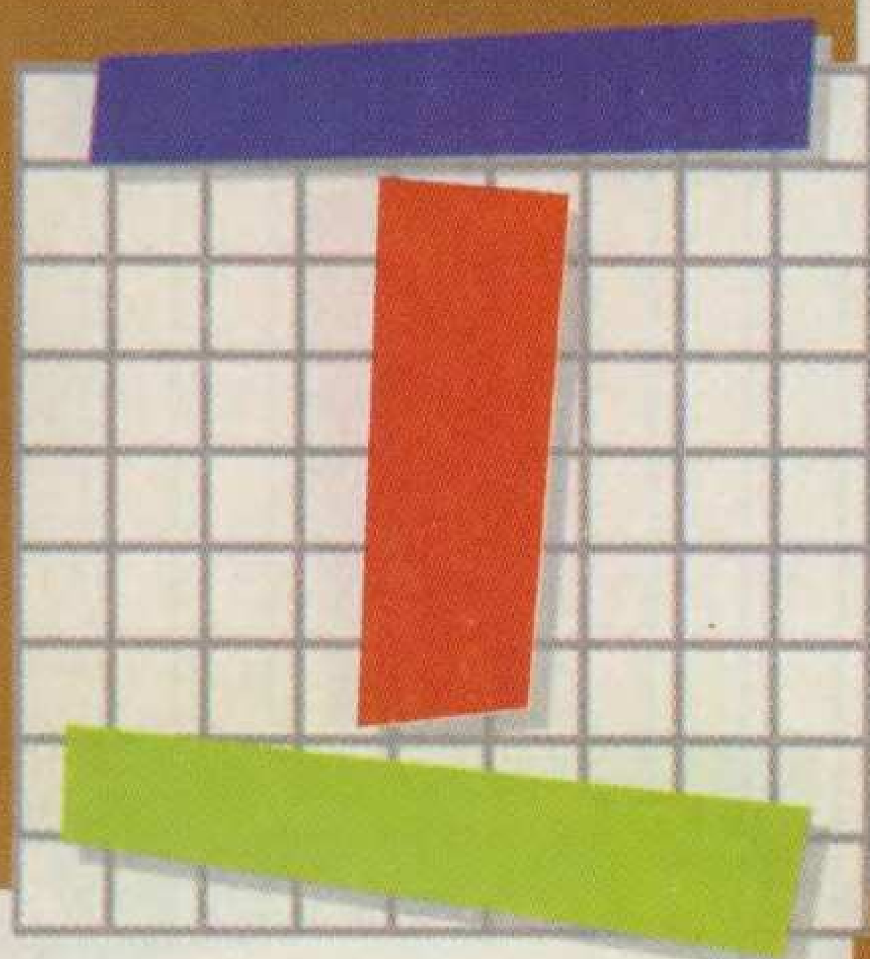
Do przetestowania wybrałem 10 modeli specjalizowanych mikrokomputerów szachowych. Założyłem, że dla przeciętnego gracza najważniejsze są: prostota obsługi, liczba poziomów gry, cena i dopiero na końcu – maksymalna siła gry. Z komputerami zapoznawałem się w takiej kolejności: Calculator Chess, Kasparov Advanced Trainer, Kasparov Turbo Advanced Trainer RISC Style firmy Saitek i seria Mephisto: EU-A Chess School, Modena, Berlin 68000, Virtuoso, Phantom, moduł 1 MB RISC w szachownicy Exlusive.



ChessBase 4.0

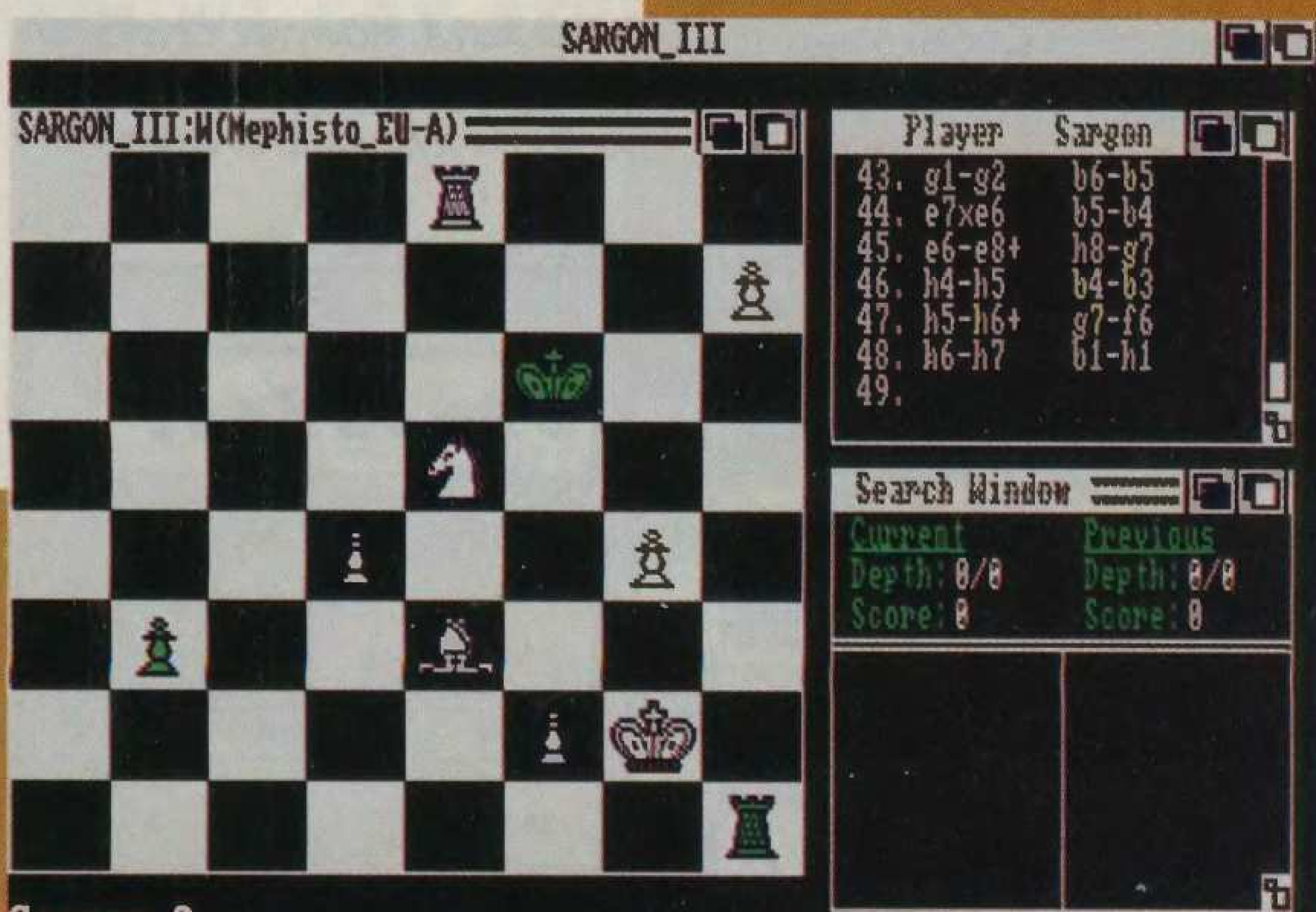
Z dwóch przenośnych modeli firmy Saitek – pierwszy (Calculator Chess) okazał się totalnym niewypałem. Posiadał tylko jedną zaletę – wbudowany kalkulator, co niekiedy może się przydać. Próbowałem z nim grać w pociągu, korzystając z wbudowanej mini szachownicy z malutkimi bierkami kołkowymi z tworzywa, wtykanymi w otworki na polach. Dla osób o krótko przyciętych paznokciach jest to zadanie karkołomne. Zbite figurki, z braku odpowiedniego miejsca, musiałem upychać po kieszeniach, ryzykując ich zagubienie. Posunięcia wpisuje się na klawiaturze, stosując standardową algebraiczną notację szachową, a na małym wyświetlaczu LCD odczytujemy posunięcia komputerka. Również czysto szachowa strona tej zabawki jest poniżej krytyki. Można wprawdzie ustawiać jej siłę gry (64 poziomy od A1 do H8), ale kosztem przedłużania czasu namysłu, nawet do ponad godziny nad jednym posunięciem (na poziomie H8), a maszynka i tak gra słabo. Natomiast na niższych poziomach (A1-B8) kalkulator grał tak beznadziejnie, że raz po raz zostawiał figury pod biciem! Mimo stosunkowo niskiej ceny (ok. 70 zł), nikomu nie polecam jego kupna.

Natomiast już drugi testowany model – podręczny, prawie kieszonkowy Kasparov Advanced Trainer, mile mnie zaskoczył. Szachownica także z otworkami i „kołkowe" bierki, ale wszystko w odpowiednich proporcjach. Obsługa wygodna, jest dużo miejsca na wetknięcie zbitych lub nie wykorzystywanych w danej chwili bierek.

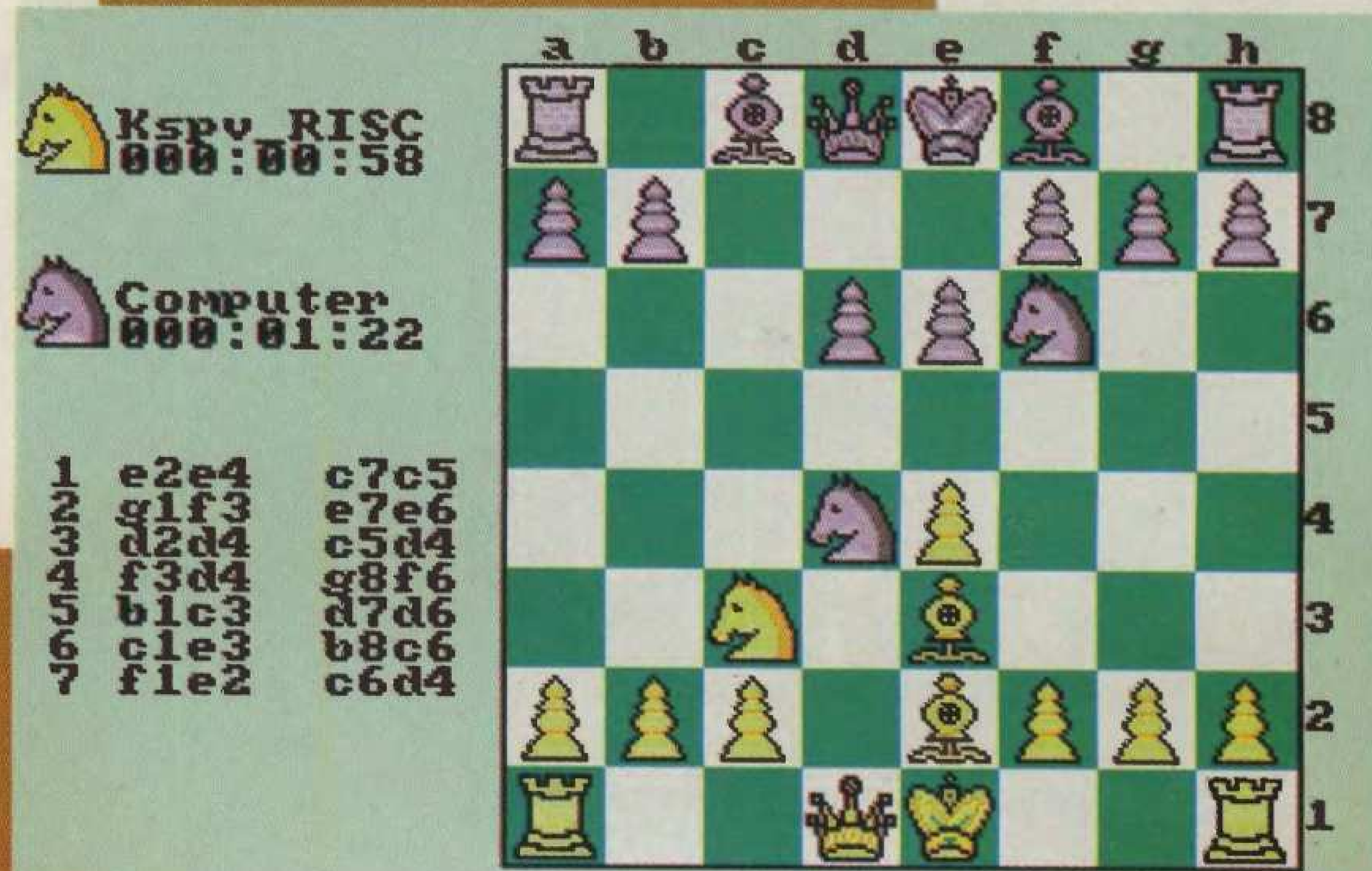


Ten model oraz osiem pozostałych posiadają dobrze przemyślany system ustawiania poziomów gry, który krótko omówię. Otóż, można w szerokim zakresie dostosowywać siłę gry komputera do swoich wymagań, ustawiając różne kombinacje, np. limitując czas do namysłu na jedno lub więcej posunięć albo na rozegranie całej partii. Dokonałem standardowego przeglądu wszystkich funkcji, zadawałem im problemy szachowe do rozwiązania, rozgrywałem też partie błyskawiczne i turniejowe. Poprowadziłem również pojedynki kilku wybranych modeli z programami szachowymi na komputerach Amiga 500 (1 MB RAM), PC XT i PC 486 DX2 66 MHz, ustawiając przeciwnikom jednakowy czas do namysłu (po 15 lub 30 min na rozegranie całej partii).

Ostatecznie z całym przekonaniem mogę stwierdzić, że testowane przeze mnie komputery szachowe (oprócz oczywiście Saitek Calculator Chess) doskonale spełniają założenia swych producentów. Są estetycznie wykonane i wygodne w obsłudze (bierki mogłyby być trochę cięższe, albo magnesy silniejsze), o wystarczającej sile gry i odpowiedniej dla przeznaczenia danego modelu liczbie funkcji i, co ważne, mają korzystny stosunek ceny do swoich możliwości. Praktycznie każdy może sobie wybrać model odpowiedni do swoich potrzeb. Zabieganym i często podróżującym szachistom–amatorom polecam model Kasparov Advanced Trainer, sprawdzony przeze mnie w wielu warunkach „polowych", poza... wspólną kąpielą. Mephisto Chess School, jak wskazuje jego nazwa, będzie dużą pomocą w samodzielnej nauce gry w szachy – do II kategorii szachowej włącznie. Stosunkowo niedrogie (ok. 500 zł) modele Kasparov Turbo Advanced Trainer RISC Style i Mephisto Modena są odpowiednim przeciwnikiem dla każdego szachisty do I kategorii szachowej. Natomiast z najsilniejszymi z testowanych komputerów Mephisto, tzn. Virtuoso, Berlin 68000, Phantom czy RISC – 1 MB, nawet mistrzowie mogą mieć kłopoty, jeśli zlekceważą elektronicznego przeciwnika.



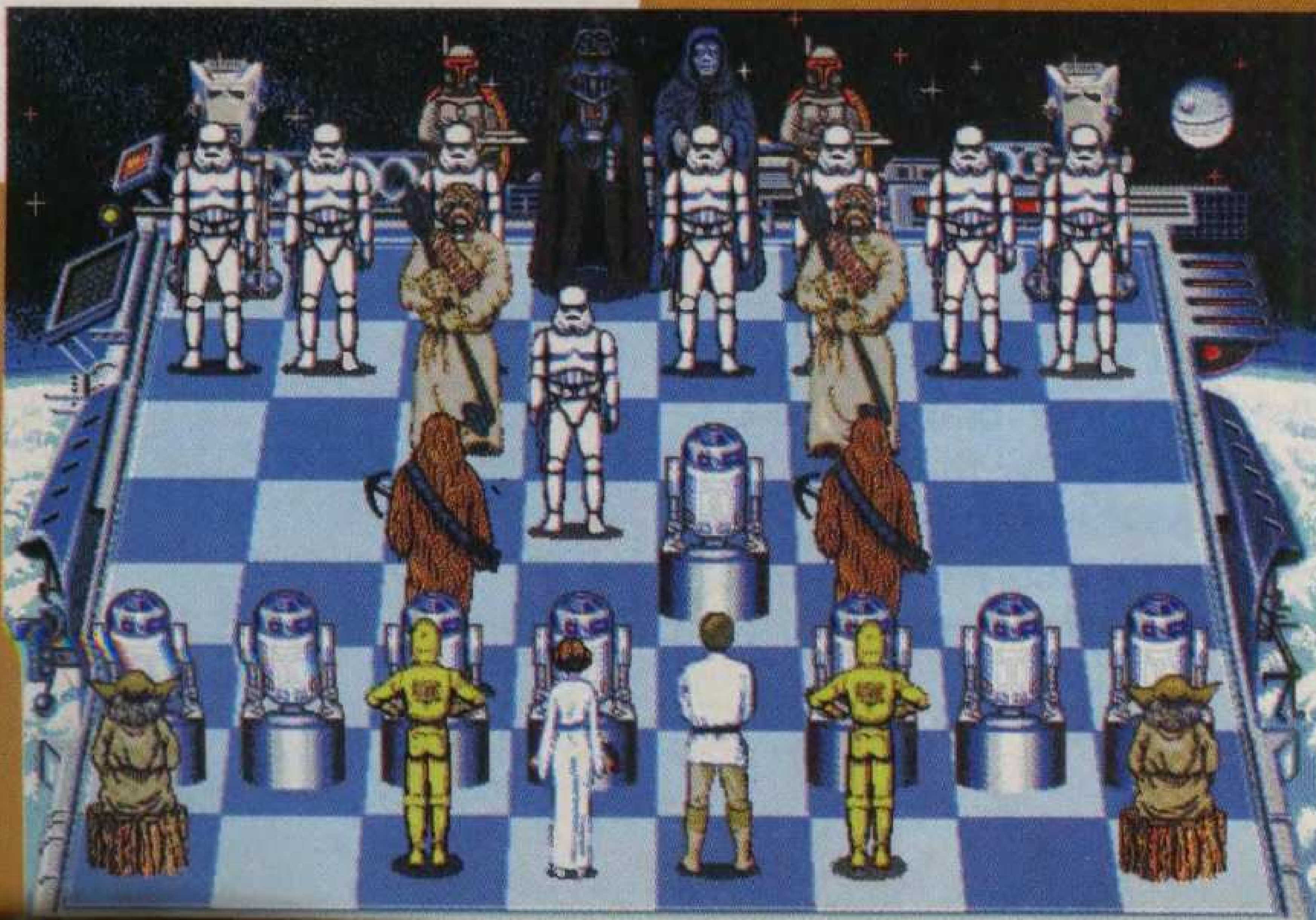
Sargon 3



Chess Champion 2175



Battle Chess 4000


Star Wars Chess

Kto chce pograć w szachy z silnym przeciwnikiem, albo poznać zasady tej wspaniałej gry, a nie chce się ograniczać kupując specjalizowany komputer szachowy – może wybrać odpowiedni program szachowy do zainstalowania na swoim komputerze osobistym.

Programy szachowe

teoretycznie można podzielić według zastosowania na dwie podstawowe grupy. W pierwszej będą programy przeznaczone do grania z przeciwnikiem (komputerem lub kolegą), a w drugiej – bazy szachowe (kartoteki partii i pozycji szachowych). Oczywiście, większość „grających" programów szachowych pozwala na zapisanie rozgrywanych partii i ponowne ich ładowanie w celu np. przeprowadzenia gruntownej analizy popełnionych błędów, ale są to zazwyczaj mocno uproszczone opcje. Poznałem tylko jeden program, który doskonale współpracuje z dedykowaną mu bazą szachową. Jest nim Fritz (we wszystkich 3 wersjach), który zapisuje swoje partie w standardzie bazy

szachowej ChessBase. Warto wspomnieć, iż najpierw stworzono program ChessBase, z którego od kilku lat z powodzeniem korzysta Garri Kasparow (pierwotnie na Atari ST, później na IBM PC), a dopiero potem powstał Fritz.

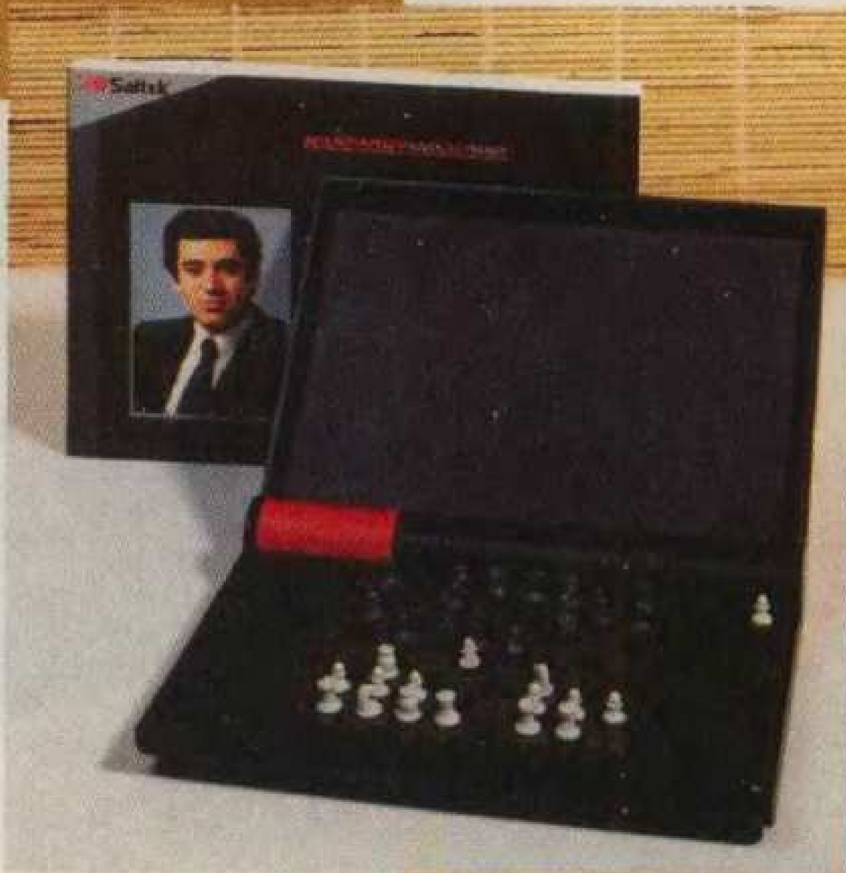
Bazy szachowe są przeznaczone dla zaawansowanych szachistów, natomiast każdy może korzystać z grających w szachy programów – oczywiście, jeśli poznał zasady tej gry. Na świecie krąży już prawie sto programów szachowych. W Polsce można kupić jedynie cztery, wszystkie w wersji na komputery IBM PC. Udało mi się jednak, korzystając z różnych źródeł, zebrać 31 programów, w tym tylko kilka na Amigę i Atari ST. Oto one (w kolejności alfabetycznej): Battle Chess (Amiga, Atari ST, PC), Battle Chess 4000 (PC), Chess Assistant 1.3 (PC), ChessBase 4.0 (Atari ST, PC), Chess Champion 2175 (Amiga), Chess Maniac (PC), Chessmaster 2000 (Amiga, Atari ST, PC), Chessmaster 2100 (Amiga, PC), Chessmaster 3000 (PC Windows), Chessmaster 4000 Turbo (PC Windows), ChessNet 3 (PC Windows), Chess Player 2150 (Amiga, Atari ST), Colossus Chess X (Amiga, Atari ST), Cyrus (PC), Expert Chess 1.0 (PC Windows), Fritz 1, 2 i 3 (PC), Genius 2 (PC), GnuChess 3.1 (PC Windows), GrandMaster Chess (PC), Kasparov's Gambit (PC), M-Chess Pro 3.5 (PC), Power Chess 5.3 (PC), Psion Chess 2.13 (Atari ST, PC), Rex Chess 2.30 (PC), Sargon 3 (Amiga, PC), Star Wars Chess (PC), Terminator Chess (PC), Waxman 1.2 (PC Windows), Zarkov 2.5 (PC).

Wszystkim programom na Amigę i ST całkowicie wystarcza 512 kB pamięci RAM (za wyjątkiem Chessmastera 2100, który potrzebuje 1 MB). Natomiast pecetowe wersje starszych programów (dla DOS) przetestowałem również na redakcyjnej maszynie do pisania, czyli prawdziwym PC XT z kartą Hercules i mono monitorem. Dało się tam nawet zainstalować kilka spośród nowszych programów, jednak tylko niektóre z nich można było praktycznie wykorzystać: Power Chess 5.3, Psion Chess 2.13, Rex Chess, Zarkov 2.5 oraz... Fritz (1 i 2), a także bazy szachowe Chess Assistant i ChessBase. Pozostałe programy, jeśli nawet potrafiły się „zniżyć" do poziomu komputerowego „dziadka", to albo korzystały z trybu znakowego w przedstawianiu diagramów partii, albo z niezbyt czytelnego interfejsu graficznego.

Wszystkie programy testowałem na różne sposoby, m.in. toczyłem z nimi indywidualne pojedynki w wybranych wariantach i ustawiałem zadania szachowe do rozwiązania. Porównywałem działanie poszczególnych programów, zwracając dużo większą uwagę na interfejs i podstawowe funkcje niż na maksymalną siłę gry. Po prostu, wszyscy gracze komputerowi (NIE szachiści!) i tak nie mają żadnych szans w pojedynku z większością programów szachowych. Oczywiście, można przeprowadzić turniej najlepszych programów, aby wyłonić grającego najsilniej. Żeby sprawnie przeprowadzić takie zawody, należałoby przygotować identyczne zestawy komputerowe (minimum dwa, a najlepiej tyle, ilu „zawodników") i przeznaczyć na to co najmniej pół roku urlopu. Chyba, że będzie pod dostatkiem odpowiedniego sprzętu i ochotników do „wklepywania" posunięć. Wyniki takiego turnieju byłyby wiarygodne jedynie dla programów mających swoje wersje na IBM PC. W jaki bowiem sposób można wyrównać szanse między różnymi komputerami, np. w pojedynku tego samego programu na Amidze i PC?



Colossus Chess X



Kasparov Advanced Trainer

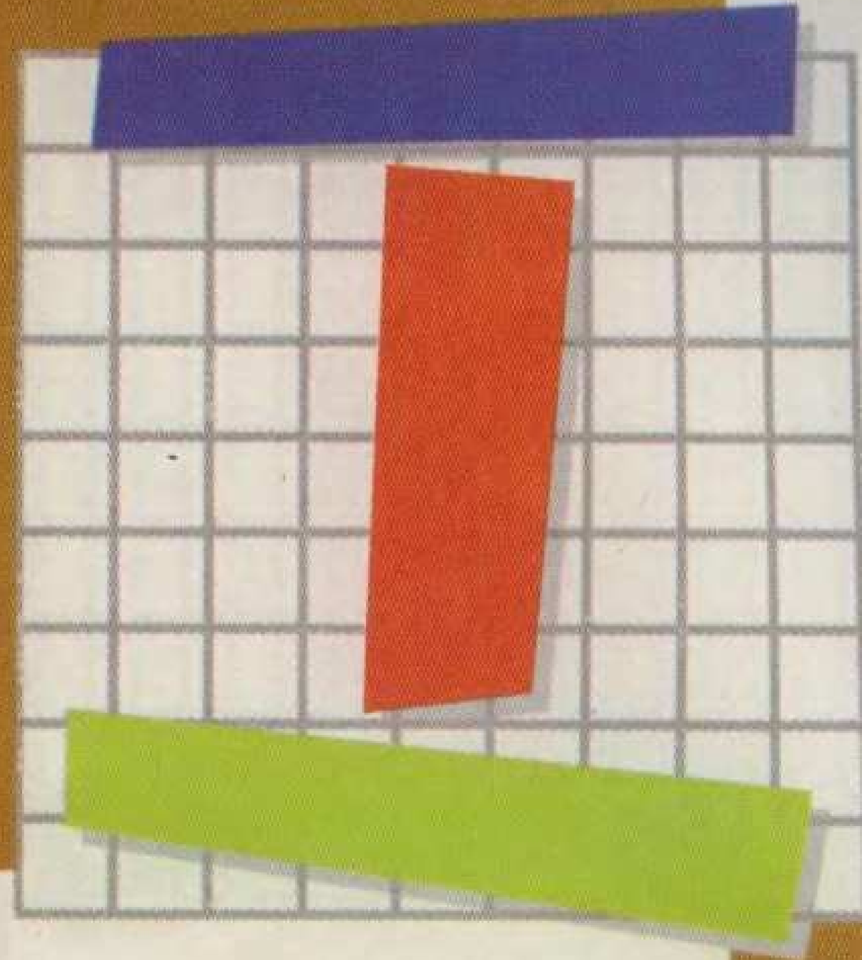
Zainteresowanych podobnym turniejem odsyłam do Ligi Szachowej Entera, prowadzonej w 1993 r. przez Andrzeja Majkowskiego, w której walczyło ze sobą 16 programów. Turniej został przeprowadzony systemem „każdy z każdym", na komputerach PC 386SX 20 MHz 2 MB RAM, a po zaciętej walce I miejsce zajął Fritz 2. Jednak w turnieju nie brały udziału najsilniejsze obecnie na świecie programy szachowe: Fritz 3, Genius 2, M-Chess Pro 3.5 i Novag W-Chess 1.0. Sprawozdania z Ligi Szachowej zostały opublikowane w kolejnych Enterach – od nr. 7/93 do 12/93.

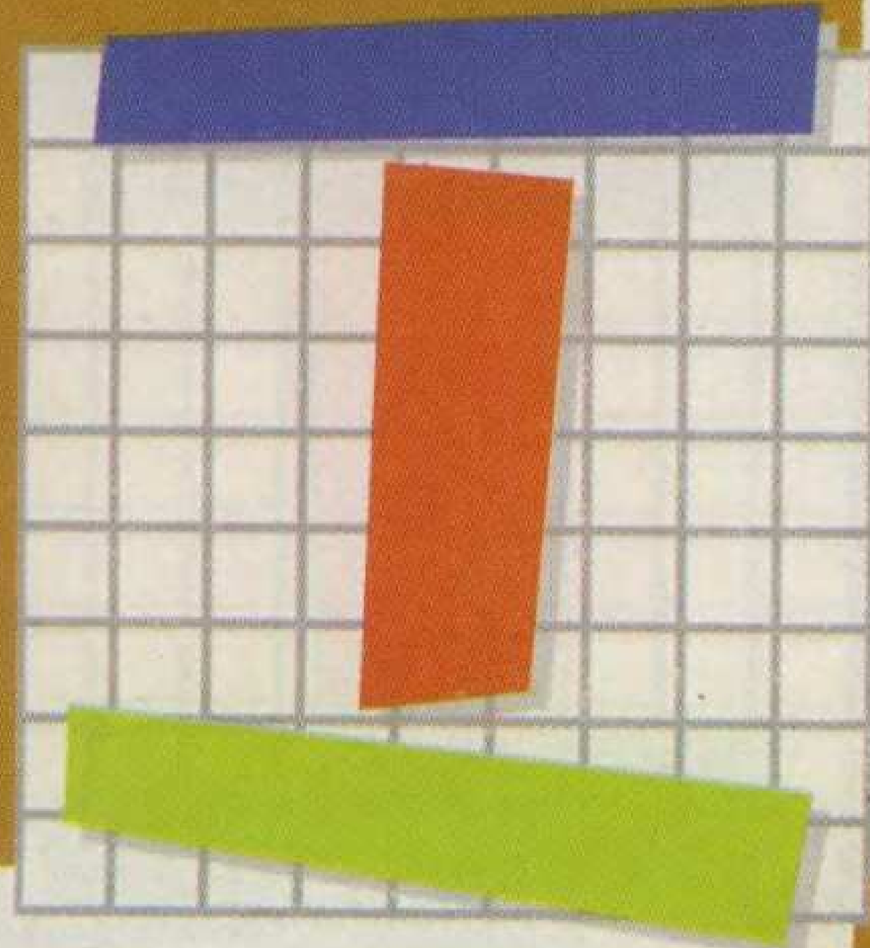

Mephisto RISC 1 MB Exlusive

Jednak najwięcej informacji o sposobie „myślenia" programów zdobyłem, obserwując ich grę z komputerami szachowymi Saitek i Mephisto, z włączoną funkcją podglądania aktualnie liczonych przez program wariantów (jeśli było to możliwe).

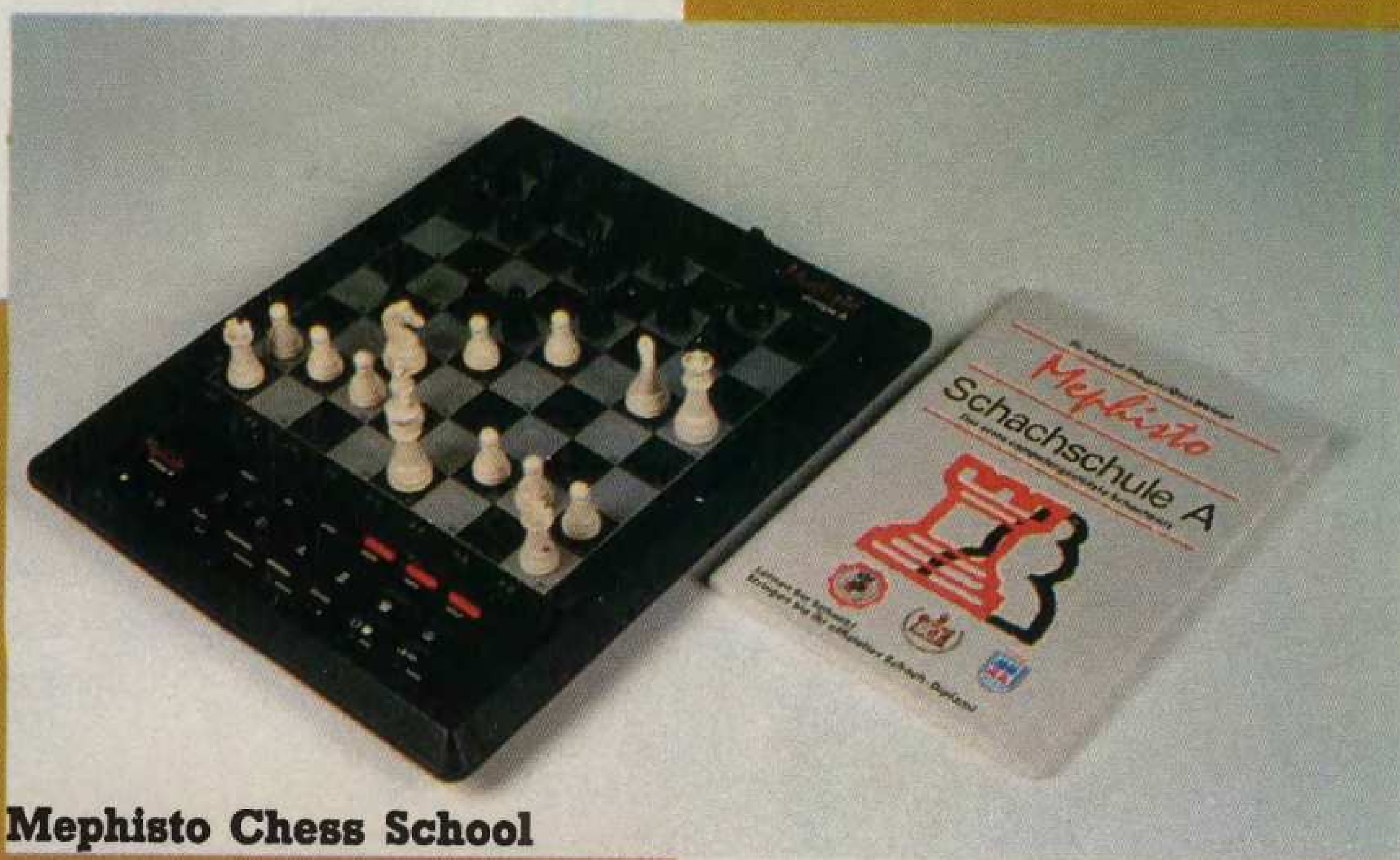
Ostatecznie, ze wszystkich programów do gry w szachy biorących udział w przeglądzie wyłoniłem trzy, moim zdaniem, najlepsze: Fritz 3 (ChessBase 1994), Genius 2 (Richard Lang 1993) i M-Chess Pro 3.5 (Marty Hirsch 1993). Laureaci mają wszystkie podstawowe funkcje dobrego programu szachowego: łatwą obsługę, duży wybór poziomów i stylów gry komputera, wszystkie funkcje zegara szachowego, zapisywanie i ładowanie rozgrywanych partii, drukowanie zapisów partii i diagramów, obszerną książkę debiutów z możliwością jej samodzielnego uzupełniania przez gracza, ustawianie dowolnej pozycji i zadań do rozwiązania (problemów i studiów), wskazywanie najlepszych posunięć i wariantów oraz – co najważniejsze – ładną i czytelną szatę graficzną, bez zbędnych bajerów. Dużą zaletą tej trójki programów są niskie wymagania sprzętowe: PC 386SX 2 MB RAM, przy czym ich siła znacznie rośnie wraz z mocą komputera, o czym mogli się już przekonać najlepsi szachiści świata. Niestety, nie miałem możliwości przetestowania najnowszego programu szachowego Novag W-Chess 1.0 autorstwa Davida Kittingera. Program ten zdobył w USA 2895 punktów Elo – przypomnę, że aktualnym posiadaczem najwyższego na świecie rankingu szachowego jest Garri Kasparow (2810). Należy jednak wziąć poprawkę, że rankingi w USA są zawyżone o ok. 200 pkt. w stosunku do punktacji międzynarodowej FIDE.

Zaawansowanym szachistom polecam bazy szachowe: ChessBase 4.0 (ChessBase 1992) i Chess Assistant 1.3 (Inform Systems 1992). Obie mają minimalne wymagania sprzętowe, doskonale (chociaż bardzo wolno) działają nawet na XT z Herculesem. Dużo bardziej popularna (współpracuje z Fritzem) jest ChessBase, do której wydawane są zbiory wszystkich partii z najważniejszych światowych imprez szachowych. Za to program Chess Assistant można doskonale wykorzystywać jako kartotekę swoich potencjalnych przeciwników turniejowych, zawiera m.in. listę wszystkich aktywnych zawodników na świecie, mających międzynarodowy ranking FIDE.





Tuż za laureatami mojego plebiscytu uplasowały się również dobre programy, z którymi można mile spędzić czas, zwłaszcza że mają efektowną oprawę graficzną i dźwiękową. Należy tutaj wyróżnić program Kasparov's



Mephisto Chess School

Gambit (Electronic Arts 1993), który ma wbudowaną ciekawą opcję trenera szachowego (w małym okienku występuje sam Kasparow). Opis tego programu został opublikowany w nr. 3/94 Gamblera. Doskonałą rozrywkę na komputerach PC mogą zapewnić również programy: Battle Chess 4000 (Interplay 1992), Chessmaster 3000 i 4000 (Software Toolworks 1991 i 1993). Polecam także ubogi pod względem oprawy graficznej, ale silny program – Zarkov 2.50 (John Stanback 1991). Jeśli nie zdecydujemy się na zakup Fritza 3, to warto zwrócić uwagę na starsze wersje tego programu. Są równie dobrze opracowane, tylko grają słabiej.

Niestety, żaden w podanych wyżej programów nie ma swoich wersji na Amigę i Atari ST (za wyjątkiem ChessBase). Posiadaczom tych komputerów mogę jedynie polecić programy uznawane kiedyś za bardzo dobre: Chessmaster 2000 (Software Toolworks 1986) – nieśmiertelny i najlepszy ze wszystkich programów z lat 80. oraz Chess Player 2150 (Atari ST), Chess Champion 2175 (Amiga), Sargon 3 (Amiga) i Colossus Chess X (Amiga i Atari ST).

Na pececie można też pobawić się trzema najbardziej efektownymi graficznie programami: Chess Maniac (Spectrum Holobyte 1993), Star Wars Chess (Software Toolworks 1994) i Terminator Chess (Capstone 1993), ale mimo zabawnych animacji walczących w nich figur, szybko nam się znudzą, zwłaszcza gdy zabraknie nam miejsca na twardzielu (pożerają od kilkunastu do kilkudziesięciu MB).

Jest jeszcze jeden nietypowy program na peceta pod Windows – ChessNet 3 (Design Track 1994), bardzo słabo grający samodzielnie, ale idealny do grania z partnerem, z którym możemy łączyć się przez modem, za pośrednictwem BBS, Internetu lub sieci Netware.

Natomiast możemy sobie darować zajmowanie się następującymi programami: Battle Chess, Chessmaster 2100, Cyrus, Expert Chess 1.0, GnuChess 3.1, GrandMaster Chess, Psion Chess 2.13, Power Chess, Rex Chess 2.30 i Waxman. Mogą stanowić jedynie ciekawostkę dla kolekcjonerów...

Gra w szachy

stała się ostatnio bardzo popularna, dzięki zainteresowaniu firmy Intel – światowego potentata w dziedzinie produkcji procesorów. Intel funduje tak wysokie nagrody, że praktycznie wszyscy szachiści ze światowej czołówki biorą udział w organizowanych przez niego turniejach. Prawdziwą sensację wywołał wspaniały debiut programu Fritz 3 na komputerze PC z procesorem Pentium 90 MHz. Stało się to na turnieju błyskawicznym Intel World Chess Express Challenge, który odbył się w Monachium 20 maja 1994 r. W turnieju przeciwnikami Fritza było 17 arcymistrzów szachowych! Komputer podzielił się pierwszym miejscem z Kasparowem, zdobywając 12,5 pkt z 17 partii, przy przegranych jedynie 2 partiach. Wygrał z Kasparowem i Anandem, uważanymi za najlepszych na świecie specjalistów „blitza" oraz z innymi zawodnikami światowej czołówki jak Short, Gelfand czy Kramnik.

Ponieważ w turnieju obowiązywało bardzo szybkie tempo gry – po 5 min na całą partię dla każdego zawodnika – nawet najlepsi szachiści nie mieli szans na pełne wykorzystanie swojej siły gry. Tak też można było skomentować wyniki tego turnieju. Jednak wkrótce okazało się, że wyniki monachijskiego „blitza" nie były kwestią przypadku, bądź genialności programu Fritz 3, ale zasługą szybkości działania komputera z procesorem Pentium. Udowodniły to osiągnięcia programu Genius 2, pracującego na komputerze z procesorem Pentium 90 MHz, który wziął udział w turnieju trzeciej rundy cyklu Grand Prix wersji PCA w szachach aktywnych, na przełomie sierpnia i września 1994 r. w Londynie. Na turnieju, przeprowadzanym systemem pucharowym, obowiązywało tempo gry po 25 min na całą partię dla każdego zawodnika. Komputer już w pierwszej rundzie pokazał na co go stać – wygrał dwupartiowy mecz z Kasparowem i wyeliminował mistrza z dalszej gry! W drugim meczu Genius 2 pokonał arcymistrza Nikolicia i doszedł do półfinału, w którym przegrał jednak z arcymistrzem Anandem. Coraz trudniej powątpiewać w wypowiedziane kilka lat temu słowa Kasparowa, iż jest ostatnim ludzkim mistrzem świata w szachach, a zdetronizuje go komputer...

Algorytmy programów szachowych próbowano tworzyć już dla pierwszych komputerów pod koniec lat 40. Jednak powstałe wtedy (i później) programy grały bardzo słabo. Współczesne programy szachowe prezentują już tak wysoki poziom gry, że mogą sięgnąć po szachową koronę jeszcze przed końcem stulecia. Oczywiście, teraz taki mecz mógłby mieć tylko charakter towarzyski, ponieważ komputery nie są jeszcze dopuszczane do udziału



Kasparov Turbo RISC

w eliminacjach do meczu o mistrzostwo świata. Nie wiadomo też, z którym z dwóch aktualnie panujących mistrzów świata miałby zagrać komputer? Z Garri Kasparowem, mistrzem świata wersji PCA (Professional Chess Association – prywatna organizacja założona przez Kasparowa w celu ochrony praw zawodowych ar-

cymistrzów szachowych) czy z Anatolijem Karpowem – mistrzem świata FIDE (Federation Internationale des Echecs). Karpow został mistrzem świata po odebraniu przez FIDE tytułu Kasparowowi, który wywalczył go i systematycznie bronił w ciężkich meczach właśnie z Karpowem. Historia lubi się powtarzać – w 1975 r. Karpow otrzymał od FIDE koronę



Mephisto Phantom

szachową również bez walki, chociaż udowodnił później (przez 10 lat!) wspaniałą serią zwycięstw meczowych i turniejowych, że tytuł trafił w dobre ręce. Urzędujący wówczas mistrz świata – amerykanin Robert Fischer nie przystąpił do meczu z Karpowem, nie zgadzając się na zbyt niski, jego zdaniem, fundusz nagród.

Skonfliktowane strony może niebawem pogodzić któryś z najlepszych obecnie programów szachowych, na komputerze z odpowiednio szybkim procesorem (np. 150 MHz i więcej), wygrywając mecze ze wszystkimi kandydatami do szachowego tronu...

Mamy niezwykle utalentowaną młodzież szachową, od szeregu lat zdobywającą medale na mistrzostwach świata i Europy. Programy i komputery szachowe coraz częściej startują w różnych popularnych imprezach szachowych w Polsce. Na przykład, w każdą pierwszą sobotę miesiąca w Pałacu Młodzieży PKiN organizowane są ogólnodostępne symultany szachowe z udziałem komputerów i utalentowanej młodzieży. Symultany dawali m.in. Dorota Iwaniuk (aktualna mistrzyni świata do lat 14) i Radosław Jedynak (mistrz Polski juniorów do lat 12 z 1994 r.). Pałacowe symultany, od października 1994 r., są organizowane przez stałą grupę sponsorów: Pałac Młodzieży, PZU S.A., Wydawnictwo Szachowe „Penelopa" i SOETO.

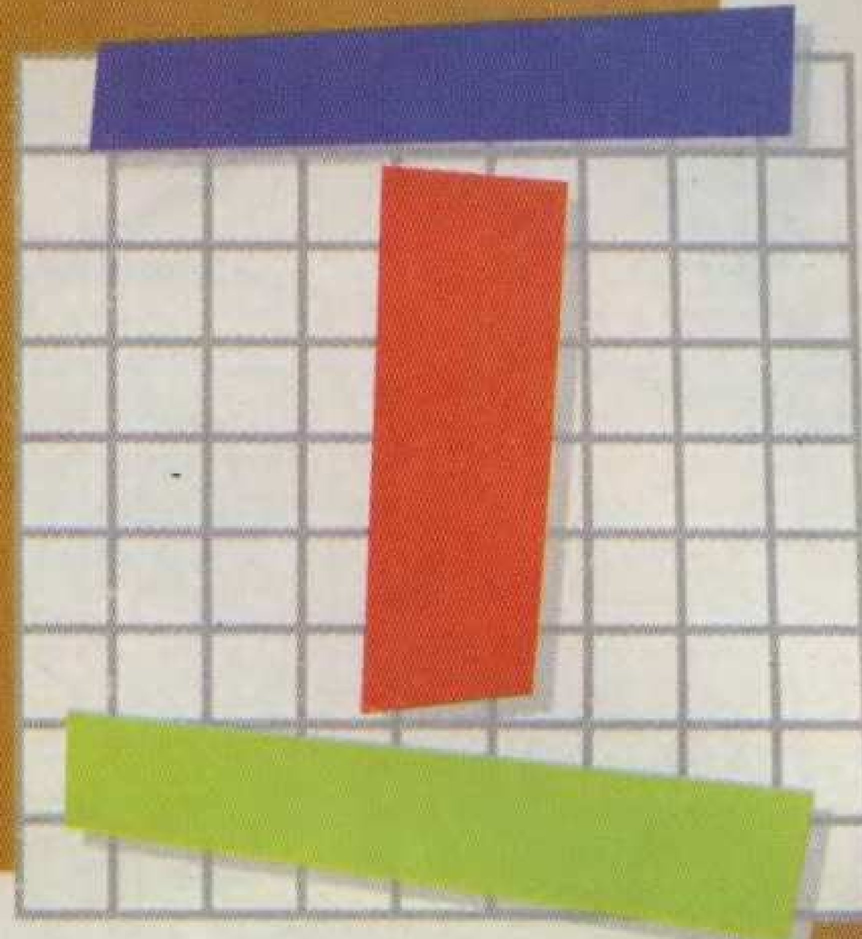
Po raz pierwszy w Polsce (a może i na świecie), w międzynarodowym turnieju szachowym w Krynicy Górskiej (w dn. 25 03 – 02 04 1995 r.), zagra program Fritz 3 na komputerze Optimus PC z procesorem Pentium 100 MHz! Mimo że zapowiedziano udział silnych zawodników, w tym arcymistrzów i mistrzów miedzynarodowych, to wcale bym się nie zdziwił, gdyby turniej zakończył się zwycięstwem komputera. Ustalone w turnieju tempo gry (po 2,5 godz. na całą partię dla każdego zawodnika) będzie sprzyjać rozgrywaniu bardziej przemyślanych i wartościowszych dla teorii szachów partii – inaczej niż w przypadku turniejów błyskawicznych (po 5 min na całą partię) czy szachów aktywnych (po 30 min).

Wszystkim miłośnikom gry w szachy polecam polskie czasopisma szachowe: miesięczniki „Szachista" i „Mateusz, daj mata!", dwutygodnik „Panorama Szachowa" oraz książki szachowe dostępne w sieci RUCH-u, EMPIK-u i bezpośrednio w Wydawnictwie Szachowym „Penelopa".

Ponieważ nawet w części nie wyczerpałem poruszanego tutaj tematu, mam propozycję dla miłośników komputerowych szachów. Jeśli wykażecie niezbędne zainteresowanie, to na łamach Gamblera otworzymy kącik szachowy.

Jednocześnie zapraszam wszystkich chętnych do rozegrania meczu korespondencyjnego z pogromcą wielu utytułowanych zawodników (w tym mistrza świata Garri Kasparowa) – programem Fritz 3, zainstalowanym na redakcyjnym komputerze PC 486 DX2 66 MHz 8 MB RAM.

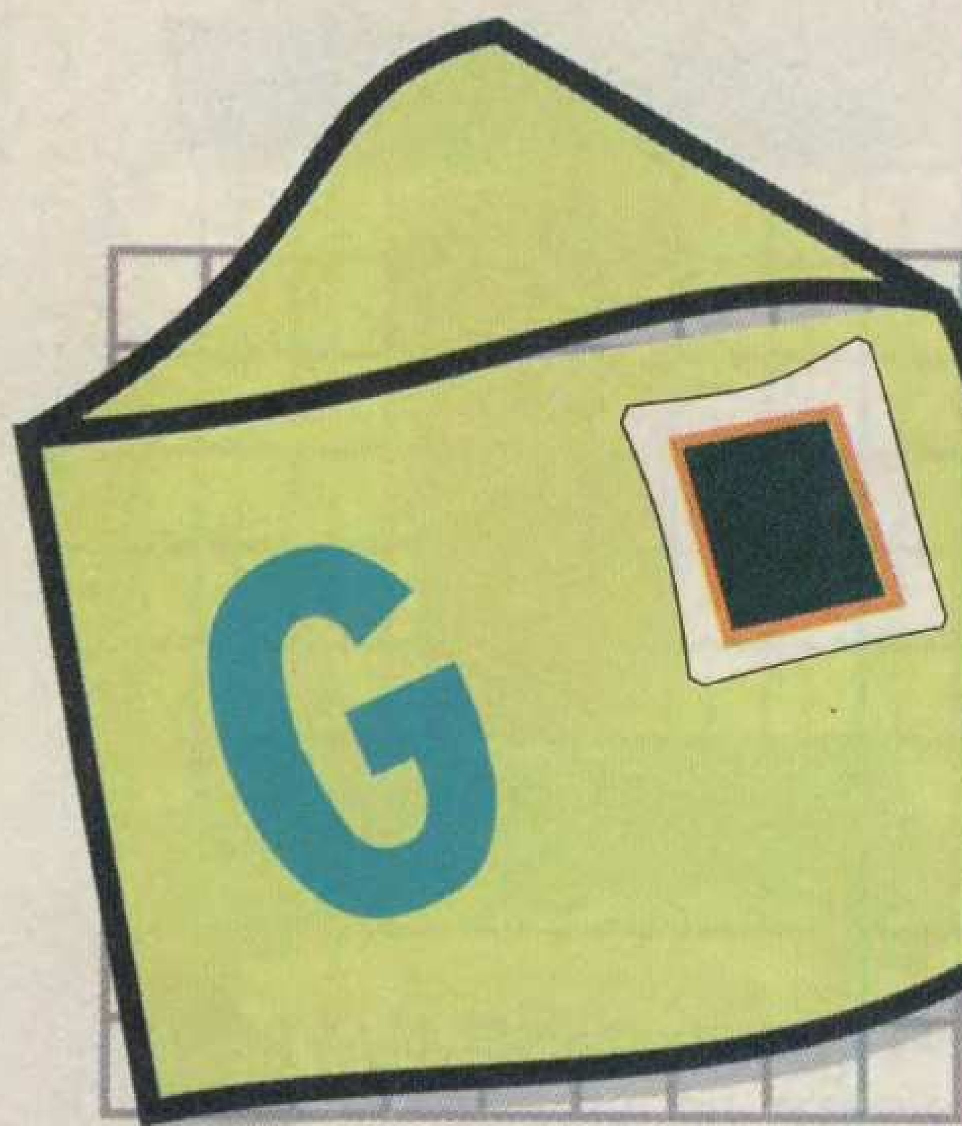
Zgłoszenia do meczu nadsyłajcie na adres redakcji, KONIECZNIE z dopiskiem SZACHY, w terminie do 30 kwietnia 1995 r. Planowany czas trwania meczu: od lipca do października 1995 r. Oprócz adresu, podajcie też numer swojego telefonu bądź faksu (jeśli macie), przyspieszy to znacznie przekazywanie kolejnych posunięć i mecz zakończy się dużo szybciej. Decyzję o udziale w meczu podejmijcie jak najszybciej. Jeśli będzie bardzo dużo zgłoszeń, do udziału zostaną zaproszeni zarejestrowani najwcześniej. W zgłoszeniach podajcie także podstawowe informacje o swym doświadczeniu szachowym, o dodatkowych zainteresowaniach (komputerowych i nie tylko...), niech Fritz 3 wie, z kim będzie miał do czynienia...



Tak obszerny przegląd komputerów i programów szachowych był możliwy jedynie dzięki daleko idącej pomocy panów Andrzeja Borychowskiego i Marka Woźnickiego. Wszystkie testowane przeze mnie mikrokomputery szachowe dostarczyła firma SOETO z Warszawy, ul. Hoża 50, tel./fax 621-83-26, która także rozprowadza programy Fritz 3, Genius 2, Kasparov's Gambit i Novag W-Chess.

Program Kasparov's Gambit znajduje się również w ofercie firmy IPS Computer Group z Warszawy.

Mirosław Domosud



Wzwodu nie będzie

Do Redakcji miesięcznika „Gambler" w Warszawie

Z głębokim oburzeniem wyrażam prostest przeciwko redagowaniu w Waszym komputerowym piśmie, szczególnie zaś w numerze 5/94 – najwulgarniejszych scen pornograficznych.

Bestialstwem jest demoralizowanie niemalże jeszcze dzieci wyszukanymi metodami masturbacji czy wyżywania się seksualnego sam na sam z komputerem.

Deprawujecie nieletnich! Efektem tego będzie przestępstwo, które spadnie na Was i Wasze rodziny.

Pan, panie J. Grabowski, gubi się sam (ale za jakie pieniądze!!!) w swoim dyletanctwie – usiłując z tego, co kompletnie zgniłe i denne zrobić moralne i pożyteczne. Mam odwagę twierdzić, że nic wspólnego z pięknem, uczciwością i człowieczeństwem pan w sobie na pewno nie posiada. Mój syn, jak również większość jego kolegów, z pewnością Waszego miesięcznika już nie kupią, chyba... że zmienicie dotychczasową Waszą chorą wyobraźnię. Niemniej, gdy nie ustanie ten proceder – znajdę metody, by Wasze obrzydliwe zapędy ukrócić.

Matka Szesnastoletniego Chłopca

Wziąłem do ręki Biblię i przeczytałem jeszcze raz o Onanie. Skoro takie świństwa zawarto – w celu dydaktycznym – w Najświętszej Księdze Świata, to publikowanie – w celu dydaktycznym – podobnych w naszym czasopiśmie nie powinno stanowić nic zdrożnego. Ale cóż. Tak się złożyło, że Matka Szesnastoletniego Chłopca zupełnie nie zrozumiała wymowy artykułu naszego redakcyjnego kolegi Jacka G. Jacek w ten sposób chciał wyrazić swój sprzeciw, ponieważ czuje się zbulwersowany komputerową – i nie tylko – pornografią. Właśnie powrócił z codziennego leżenia krzyżem w klasztorze, więc niech wypowie się sam:

„Dziękuję Pani za wszystko. Tacy ludzie jak Pani dodają mi siły i wiary w lepsze jutro. Zwyciężymy! Ale do umysłów i sumień młodych ludzi możemy trafić tylko poprzez sugestywne, oddziałujące na wyobraźnię opisy grzechu. Sucha dydaktyka, nie poparta stosownymi przykładami, może co najwyżej sprowadzić niedoświadczonych na błędną drogę. Przecież nie będą wiedzieli, co jest złe; nie będą mogli prawidłowo wyważyć w sobie ciężaru winy za swoje uczynki. I tylko my, cisi bohaterowie, bierzemy ten ciężar na siebie, żeby przybliżyć niewiniątka ku Zbawieniu. Wierzę, mocno wierzę, że dobry Bóg wybaczy mi te zdrożności, bo wszystko co robię, czynię świadom Jego obecności i przepełniony ufnością w Jego miłosierdzie. Dlatego właśnie w ciszy mojego eremu przygotowuję teraz kolejny cykl artykułów dydaktycznych, oparty wprost na „120 dniach Sodomy" markiza De Sade. Ukażą się wkrótce."

Tyle Jacek. Ze swej strony mogę tylko dodać, że jego charakterystyka zawarta w Pani liście jest bardzo trafna. Z pięknem, człowieczeństwem i uczciwością nie ma on bowiem nic wspólnego, jako żywo. Jego paskudna, pokryta strupami i liszajami twarz zwiesza się właśnie nade mną. Z ust cieknie mu strużka śliny, a w oczach maluje się okrutna żądza. Wiem. Znów chce mój zegarek. Nie oddam! Nie oddam!!! Nieeeee...!

Nowy konkurs

Drodzy moi!!! (Pffeeee...)

Dzisiaj siedziałem przy herbacie i nagle napadł mnie – jak rzadko – pomysł na konkurs z dziedziny matematyki cybernetyczno–rynkowej. A brzmi on tak:

„Ile wynosiłaby cena pisma Gambler, gdyby najpierw podwyższono ją o 1000 zł (starych), a potem obniżono o tyle samo?"

Sugerowaną pierwszą nagrodą może być dożywotnia prenumerata pisma Gambler.

Misiek

I zestaw do samodzielnego demontażu klamek – „Mały Psychiatryk".

Nie było nas, był...

Szanowna Redakcjo

Właśnie kupiłem w kiosku numer czasopisma Gambler i w związku z tym mam pytanie. Dlaczego Gambler drukowany jest na papierze drzewnym? Stosowanie papieru drzewnego (z celulozy) pozbawia nasze środowisko naturalne lasów, przez co zanieczyszczenie wzrasta i grzybów już u nas nie ma od roku (z Pasiek piszę).

Prosiłbym, aby Gambler drukowany był na papierze bezdrzewnym, bo wtedy panowie z papierni nie będą przychodzili z piłami pod mój dom i wycinali moich ulubionych buków i olch. Nie tylko zanieczyszczenie wzrasta, ale w dodatku ja i moja mama nie możemy spać.

Burczymucha, Pasieki

Poprosimy panów, żeby założyli tłumiki na piły.

REAKCJE

Prośby i groźby

Nazywam się Radek. Mój komputer to Amiga 600. Mam Workbencha 2.0. Chciałbym pisać

różne proste programy, lecz nie wiem jak. Proszę Was, abyście przesłali mi listingi kilku ciekawych programów.

Radek

Mam komputer Amiga 600. Moją ulubioną grą jest Dungeon Master, doszłam dopiero do 6. poziomu. Dowiedziałam się, że w Gamblerze była opisywana ta gra. Chciałabym prosić o przysłanie mi opisu do poziomu 6. wraz z mapą.

Magda

Radkowi: my też chcielibyśmy pisać różne proste programy, lecz nie wiemy jak.

Magdzie: mapa...? MAPA?!

PS Koperty ze znaczkami spaliliśmy komisyjnie, żeby nie być podejrzanymi o łapownictwo.

REDAKCJI

Pogrom mławski

Szanowny Gamblerze

Naszym zdaniem Secret Service dąży do konfliktu. Wszystkie wydarzenia opisane w nr. 10/94 Gamblera przez redaktorów z Secret Service były stertą kłamstw. Byliśmy tam [na ubiegłorocznych targach Play–Box – R.R.] i to właśnie gazeta starych, śmierdzących siusiumajtków (SS) przestraszyła się grać w turnieju zaproponowanym przez kolegów z Gamblera.

Żądamy, by gazeta Secret Service przeprosiła wszystkich swoich Czytelników za kłamanie (jaki wstyd!) i to na łamach innej gazety. Dajemy na to 24 godziny.

Klub Polskich Strategów, Mława

Chyba nie zdążą.

Przepraszamy!

Z Waszą gazetą zetknąłem się po raz pierwszy ponad rok temu. (...) Pewnego grudniowego popołudnia zrobiłem to, co większość mężczyzn musi zrobić – wysłałem przekaz pocztowy, aby przedłużyć prenumeratę. Przekazy wysłałem dwa – jeden do Was, a drugi do redakcji czasopisma SECRET SERVICE, ale do nich po raz pierwszy. I co się okazuje?

SS 1/95 przyszedł do mnie cztery dni po premierze w kioskach RUCH-u. Norma. A GAMBLER? I tu mnie ścięło z nóg. Przyszedł pierwszego! Niestety, jak to jest u meteorologów – albo się zgadza data, albo prognoza – nie był to bynajmniej pierwszy stycznia. Oczywiście G 1/95 miałem już dawno w domu i dawno przeczytałem. (...)

Nie wystarcza interesująca zawartość – ważna jest aktualność, a przede wszystkim – słowność. Nie mam zamiaru nadmieniać, jaki termin otrzymania przesyłki podany jest w Waszej gazecie i nie mam zamiaru słuchać o tym, że jakieś problemy techniczne w dziale 3526/5468 D w miesiącu sierpniu nie pozwoliły przysłać przesyłki, bo osoba z działu 2567/4536 G, czy jakoś tak, była na wakacjach. Co znaczą świetne artykuły, jeśli nie umiecie ich sprzedać? (...)

Tomasz WTT Harczuk, Zamość

I co możemy dodać? Nasza wina, nasza wina, nasza bardzo wielka wina? Jak przepraszać, czerwieniąc się ze wstydu? Zwłaszcza że na terminową wysyłkę prenumeraty redakcja ma taki wpływ, jak np. prezydent Wałęsa na zbiór prosa w kwintalach z ha w Konstancinie. Ze swej strony możemy tylko zapewnić, że dokładamy wszelkich starań, żeby wszystko szło tak jak powinno, ale – jako redakcja – niewiele możemy zrobić, poza złożeniem oficjalnych przeprosin i zapewnieniem, że to się więcej nie powtórzy.

Redaktor Reaktor



KON-FEREN-CJA DR. DE-STROY-ERA

From: Dr DeStroyer
To: All
Subject: Wiesna
Hi there!

Czuję już wiosnę. Sławojka na podwórku puszcza po lodach, a ja poznaję swoje kupki wyłącznie po zapachu. Jestem daltonistą.

Fajnie jest, będzie jeszcze fajniej, chyba że nic już nie będzie. Wprawdzie nigdy tak nie było, żeby jakoś nie było, ale bywało, że nie bywało. Swego czasu pisałem tylko wiersze: od dziś piszę poematy epickie. Większe honoraria. Hussaria i pessaria. Klinika zdrowego klinika. Marskość nad marskościami.

Ja w sprawie tak wiosną popularnej, jak miłość. Ha! Drodzy moi, dawno nie byłem zakochany, ale czuję, że tej wiosny mi się przytrafi. Nawet parę razy. W końcu trzeba odrobić zaległości... I dlatego. Jako ten niewątpliwie doświadczony, chciałbym Wam przypomnieć, w jaki sposób klasyfikujemy miłość, jak ją rozpoznajemy i jak się z niej leczymy, gdy się nie powiedzie. Referencje? Kochałem trzy razy, z czego raz to była hipochondria, drugi – kompleks Edypa, a ostatni – prostacki wrzód żołądka. Pomyliłem się, bo myślałem, że to serce boli. A to echo grało...

Miłość klasyfikujemy prosto. Pierwszy stopień – zauroczenie. Ktoś budzi w nas żywsze bicie serca. To jeszcze nic nie znaczy, chociaż może znaczyć bardzo wiele, jeśli przerodzi się w stopień drugi – fascynację. W tym stadium odnosimy wrażenie, że obiekt naszych westchnień jest genialny, wspaniały i mówi same cudowne rzeczy. Należy jednak uważać. Istnieją bowiem takie osoby jak De Stroyer, które SĄ genialne, wspaniałe i mówią same cudowne rzeczy. Łatwo więc się nimi zafascynować, ale one o tym wiedzą i wykorzystują to bezlitośnie dla swoich niecnych celów (pożyczenie stówki do piętnastego i nieoddanie).

Trzeci stopień miłości to – mania. Jeśli myślimy o kimś nieustannie, na jego widok czujemy dreszcze przechodzące po plecach (nie tylko...), a patrząc mu w oczy nie możemy oderwać wzroku, to rokowania nie są najlepsze. Małżeństwo wisi nad nami niczym miecz Damoklesa. Jeśli na dodatek zaczynamy snuć plany na przyszłość, to jest fatalnie. Nic się na pewno nie spełni, nic się nie uda, będzie wręcz odwrotnie, ale i tak zawracamy głowę drugiemu człowiekowi naszymi wizjami i przewracamy mu we łbie, opowiadając dzień po dniu dalszy ciąg wspólnego związku. Ma być świetnie. Kwiaty i kawa na śniadanie (tylko Jacobs budzi tak, ale ja wolę zbożową „Turek", bo jej smród wykurza pluskwy i dezynfekuje mieszkanie), po kawie ciśnienie rośnie więc numerek, skutkiem czego – dzieci na obiad, zaś na podwieczorek pie–szczotka i nastrojowy cień śmierdzących pieluszek. Kolacja przy świecach, bo prąd wyłączyli z powodu braku pieniędzy na zapłacenie rachunku. Ktoś spyta – a grożąca niestrawność? Dziwne, lecz w takim stadium nie myśli się zupełnie o pawiach. Rowzwód?! Ha, ha! Tylko idioci się rowzwodzą.

Jedną z ważnych cech rozpoznawczych miłości jest także mistycyzm. Zakochani, z chęcią sięgamy po lubczyki, horoskopy, przepowiednie i wróżby. Szukamy w nich odpowiedzi na sakramentalne niemal pytania: „Kocha, lubi, szanuje?", czy też „Czy to jest przyjaźń, czy to jest kochanie?". Miłość charakteryzuje się również czkawką mózgu. Można tak bowiem nazwać te dziwne stany, w których człowiek nie jest zupełnie pewien swej poczytalności, zatracając się w eksplozjach szczęścia w towarzystwie ulubionej osoby. Nie chciałbym być mniej romantyczny, nazywając te stany sraczką, chociaż w gruncie rzeczy przychylam się raczej do tego drugiego określenia.

A jaki jest sposób na miłość nieudaną? Prosty. Zakochać się. Miłość nie jest wieczna. Nie istnieje żadne „przeznaczenie", ani inne głupoty. Wiara w takie rzeczy jest cechą tylko i wyłącznie osób w danym momencie zakochanych – normalny człowiek doskonale wie, że zakochać się można w każdej chwili w dowolnej osobie. Nie ma nic przyjemniejszego od miłości, szkoda więc jej sobie odmawiać. „Lepiej grzeszyć i potem żałować, niż żałować, że się nie zgrzeszyło". Nie chowajcie się przed ludźmi, nie popełniajcie samobójstw. Nawet jeśli coś się nie udaje, zaraz potem może już się udać i będzie jeszcze gorzej.

Pieprzę. Tak naprawdę to g... wiem o miłości. Kocham, więc jestem. Jestem, więc spadam. Jeszcze by mi się coś przytrafiło... Skazał starik Seneka: smatri swinju z dalieka, a ne tykaj ryla, gdie ne twoja siła. To coś w rodzaju ukraińskiego (?) przysłowia. Chłopców z UPA proszę o wybaczenie. Podobno zmieniliście banderę i nazwę na Dawna Ukraińska Powstańcza Armia? Na waszym miejscu przynajmniej tego ostatniego bym nie robił.

* * *

Wybaczcie, lecz po wódce
Nic nie jest mi
Obce, co ludzkie
Po litrze czystej
We mnie moralne prawo,
Nade mną zaś – niebo gwiaździste

I tylko rano nieklawo...

Dedykuję Aleksowi, oraz przestraszonej licealistce Madzi, o której mogę powiedzieć, że generalnie nie znam jej po wieczorze w „Baryłeczce" jeszcze bardziej, niż wcześniej nie znałem. O tyle dobrze, że ona raczej wolałaby mnie także nie znać, sądząc po ostatnim (zarejestrowanym przez moją świadomość) wyrazie jej twarzy. Ogólnie mi potem mówili, że było całkiem fajnie. Thanx!

Greetz with love!

Origin: Miłość Ci wszystko wypaczy.

Słowo na sobotę

ZABIJ MNIE, GLINO

Miało być o słynnych postaciach z historii, ale nie będzie. Niby obiecywałem, ale co z tego? Minister Kołodko obiecywał, że nie będzie inflacji, a już w styczniu wyniosła 3,9% (jak tak dalej pójdzie, to wychodzi prawie 50% na koniec roku). Więc co, ja mam być lepszy od ministra? I to od szczerego komunisty, czerwoniutkiego niczym ugotowany raczek? Nie będę lepszy i zmieniam zapowiedziany temat na inny.

Na początek dwie wiadomości i obie dobre. Otóż demografowie wyliczyli, że Rosjanie wymierają i za czas jakiś cały ten przemiły narodek zniknie z powierzchni kuli ziemskiej. Wymierają dlatego, że po pierwsze – cienko się rozmnażają, po drugie – wcześnie umierają, po trzecie – mają największą na świecie liczbę skrobanek. Pesymistycznym aspektem tej wieści jest fakt, iż wymrą dopiero za tysiąc lat czego ani ja, ani Wy też zapewne nie doczekacie (choć cudów wykluczyć się nie da). *

Druga wiadomość, jak już mówiłem, też pozytywna. Otóż naukowcy z Harvardu i uniwersytetu w Kopenhadze, niezależnie od siebie, doszli do wniosku, że picie alkoholu nie tylko nie skraca życia, ale wręcz je przedłuża! Najgorzej jest wcale nie pić albo pić bardzo dużo. Natomiast kto pije mało, lecz systematycznie (dwa, trzy piwa dziennie) ten może być pewien, że ominą go choroby serca. Inna rzecz, że może go nie ominąć alkoholizm. Ale cóż, nie ma dymu bez ognia, nie ma smrodu bez kupy, nie ma Randalla bez Hopkirka.

Dobra, były wiadomości. Czas na część właściwą. Powiem Wam, że żyję długo na tym świecie (niektórzy twierdzą, że za długo) i ciągle myślę, iż nie może się zdarzyć nic, co mnie zadziwi. A jednak. Głupota ludzka i inne przemiłe cechy naszego gatunku (podłość, okrucieństwo itp.) nie mają granic. Ostatnio (tzn. w lutym) w Łodzi przydarzył się pewien wypadek. Otóż policjant bez mrugnięcia okiem zastrzelił kobietę prowadzącą samochód, twierdząc, że nie chciała się zatrzymać na żądanie. Kobieta jechała samochodem marki audi i wiozła dwójkę dzieci. Ciekawe, czy widziały jak mózg mamusi rozpryskuje się na szybie dzięki bohaterskiemu policjantowi? No, nie widziały, odpowiem od razu, bo kobieta zmarła dopiero po paru dniach w szpitalu.



Zabawne, nasi policjanci uciekają jak króliki przed mafią, boją się własnego cienia, kiedy tylko zobaczą faceta, co może się postawić (albo ma kasę), natomiast robią się niesłychanie odważni, kiedy mają do czynienia po pierwsze – z niewinnymi, po drugie – z bezradnymi i słabszymi. Wtedy to dopiero wzbiera w nich męstwo. Przecież nie ma to, jak skopać staruszkę, zastrzelić kobietę czy dziecko, prawda? A potem co? Potem, Drodzy Moi, idzie się do szpitala i mówi lekarzom o szoku psychicznym. Tak, jak ten policjant z Łodzi. Szkoda, że nie doznał szoku, kiedy wyciągał spluwę. A jeszcze bardziej szkoda, że go nie trafił na miejscu szlag. Posiedzi sobie w szpitalu i wyjdzie. Potem będzie długie dochodzenie, długie wyjaśnianie, wszyscy o wszystkim zapomną, cała sprawa rozmyje się. I koniec. Do czasu, aż gość nie zastrzeli następnej kobiety. Przecież mogło mu się spodobać, prawda?

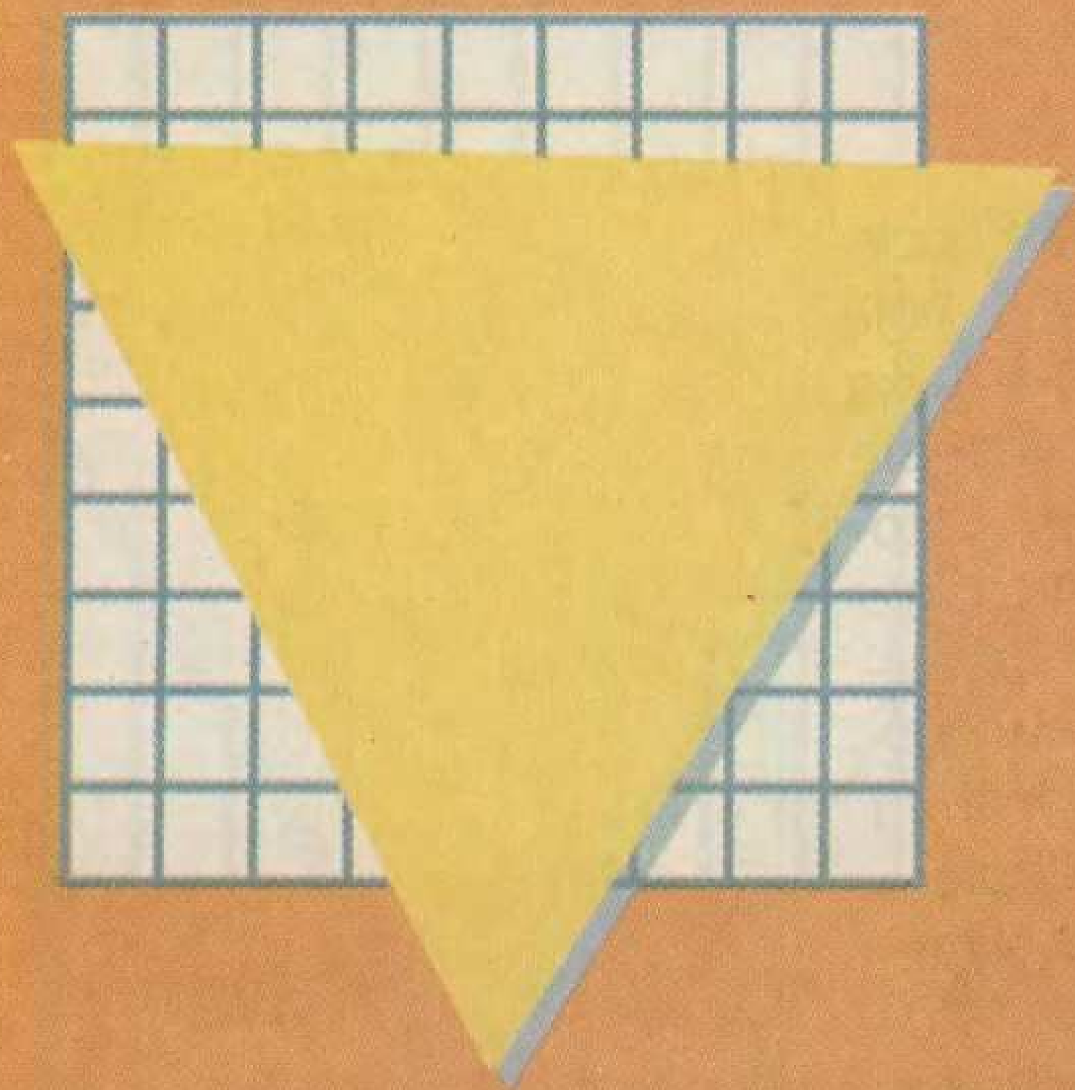
Ale najbardziej w tym wszystkim razi sposób, w jaki próbuje się tłumaczyć policja w Łodzi. Otóż twierdzą oni, że policjant wzywał do zatrzymania, a potem strzelał w opony. A co widzieli świadkowie? Widzieli jakiegoś faceta w cywilu, wymachującego rękami czy pistoletem i coś wrzeszczącego. Ludzie, kto by nie uciekał przed takim gościem? Ja bym w każdym razie uciekał, chyba że sam miałbym spluwę, to bym go po prostu zastrzelił. Kiedy wóz ruszył, policjant ponoć mierzył w opony. Szkoda tylko, że trafił w głowę kierowcy. Gdzie go uczyli strzelać? W Wólce Dolnej? Nie oszukujmy się! Nikt mi nie wmówi, że policjant z wieloletnim stażem trafił w głowę zamiast w oponę. To musiał być strzał dokładnie w y m i e r z o n y. Facet strzelał tak, żeby zabić.

Ach, i co mówi jeszcze łódzka policja? Mówi, że mąż tej pani handlował spirytusem Royal. I co z tego, nawet jeśli handlował? To znaczy, że do jego żony można strzelać jak do królika? Nie, no, policji nie o to chodzi. Oni tłumaczą, iż ze sprawą postrzału sprawa handlowania nie ma nic wspólnego. W takim razie, po co to mówią? Rzecz jest prosta: mówią to w tym samym celu, w jakim obrońcy oskarżonych w procesie księdza Popiełuszki (i sami oskarżeni) rozwodzili się na temat rzekomej niemoralności księdza. Mówią to, aby zohydzić ofiarę, aby pokazać ją w jak najgorszym świetle. Zabili – spytają potem ludzie – kogo zabili? A jakąś żonę handlarza. Handlarza narkotyków, kumo? A tak, sama też pewno handlowała. No, to i dobrze, że ją zabili, patrzcie kumo, jak wielu ludzi umiera przez te pieruńskie narkotyki. I tak to się potoczy.

Dlaczego piszę o całej sprawie? Z prostego względu. W zależności od tego, jaki będzie wyrok sądu, będziemy wiedzieli, w jakim kraju żyjemy. Jeżeli ten morderca zostanie uniewinniony – to będzie znaczyć, że od tego momentu powinniście uważać na panów z policyjną odznaką. Znaczyć to będzie, że każdy z nich może wyciągnąć pistolet i strzelić Wam w głowę kiedy tylko przyjdzie mu ochota. Dlatego, moi mili, pozwolę sobie przytoczyć kodeks pewnego mądrego, choć starodawnego króla. W kodeksie tym stało wyraźnie: „oko za oko, ząb za ząb". I tak być właśnie powinno.

Randall (Hopkirk, zmrożony powagą tematu, przebywa w lodówce)

* Przypis dla Poważnych Czytelników: to jest żart. Ja wcale nie nienawidzę Rosjan. A wręcz przeciwnie. Najlepiej na świecie pije się z Rosjanami.



Konkurs Hagiograficzny – rozstrzygnięcie

Czy można było napisać żywot św. Czesława z Odczapowa na podstawie planu, który narysowaliśmy i umieszczonych na nim urywków z apokryfów? Odpowiedzi, które przyszły na nasz rozpisany jesienią konkurs [Gambler 9/94 – red.] udowodniły, że można – choć czytając je robiło nam się głupio, że chyba zbyt ciasne ramy wyznaczyliśmy konkursowiczom, za dużą liczbą szczegółów skrępowaliśmy ich wyobraźnię. Oczywiście, autorzy rozmnażali postacie dowolnie, ale chyba najbardziej rozbawiły nas przypadki zignorowania naszych wskazówek: antyżywoty **Pawła Ziółkowskiego** z Płońska (z nową mapą!) i **Jadwigi Kolenkiewicz** z Węgorzewa oraz absolutnie nieczytelny szyfr **Łukasza Lubbe** z Gniezna. Odjazdersi, czujcie się wyróżnieni!

Ponieważ ogłosiliśmy jednak konkurs na żywot, a nie antyżywot, **grand prix przyznajemy Wojtkowi Kapuście**. Po naprawdę dłuższym namyśle doszliśmy do wniosku, że z zadania wybrnął on najzgrabniej i najbardziej atrakcyjnie dla czytelnika. Dodatkowo chcemy wyróżnić za formę literacką **Krzysztofa Krzysztofa** z Bielska–Białej, któremu udało się przełamać formułę żywotu poprzez potoczystą narrację okraszoną żywymi dialogami oraz za prawie to samo: **Macieja Kubasika** z Gliwic oraz **Zbynia Jąkałę** z Piotrkowa, do którego pewnie niebawem napiszemy prywatny list. [Jeśli przekręciliśmy czyjeś nazwisko, serdecznie przepraszamy — red.]

Jako wydawnictwo Lampa i Iskra Boża do nagród Gamblera dołączamy dla wszystkich wyróżnionych książki z opowiadaniami Marka Sieprawskiego „Mokra zmiana" – zapewniając, że wiele z jego powiastek mogłoby się spokojnie rozgrywać w naszym Odczapowie (Marek uczestniczył zresztą trzy lata temu w pierwszej, undergroundowej edycji naszego świętoczesławowego konkursu).

Istnieje poważne niebezpieczeństwo, że może znowu coś kiedyś wymyślimy, ale nie chcemy zapeszać.

Za jury: Paweł Dunin–Wąsowicz i Andrzej Rodys (Lampa i Iskra Boża)

Od redakcji:

Zwycięzca w konkursie, **Wojciech Kapusta** z Gdańska, otrzyma nagrodę pieniężną w wys. 300 zł (3 mln starych zł) – a jego pracę publikujemy. Wyróżnieni za inwencję twórczą lub formę literacką dostaną nagrody rzeczowe (grę – jeśli podali typ swojego komputera lub książkę z Wydawnictwa Lupus). Zwycięzcom gratulujemy. Miłej lektury.

Gry ufundowane przez **IPS Computer Group** wygrali:

Maciej Kubasik
Krzysztof Krzysztof
Łukasz Lubbe

Książkę – Jak zostać „włamywaczem"?, Andrzej Urbankowski, Wydawnictwo Lupus, Warszawa 1994 – otrzymają:

Zbigniew Jąkała
Jadwiga Kolenkiewicz
Paweł Ziółkowski

ŻYWOT ŚWIĘTEGO CZESŁAWA

1. Narodziny, około początku naszego wieku.

Wielkim nieszczęściem miasta Odczapowa od zawsze była rzeka Półbańka. Nieważne, co swym nurtem niosła – wodę, gorzałę czy niepewne politycznie czasy, była tak pomarszczona, że nawet dziewczyna śmierdzionóżka przeglądając się w jej wodzie odchodziła staruszką. I właśnie nad tą nieżyczliwą tonią zamieszkiwał Patryk Ochara. Z zawodu był rybakiem i całymi dniami łowił, co niełaskawa woda pozwoliła sobie odebrać. Były to przeróżne rzeczy, najczęściej śmieci, prawie nigdy ryby. Gmerał więc w tej otchłani Ochara, aż kiedyś wyciągnął z niej starą, śmierdzącą syrenę o ludzkich nogach. Jedynym jej plusem był nieświeży oddech, który pozwolił rybakowi wprowadzić się w stan wielkiego upojenia. Była to długa noc. Zaczadzeni miłością cielesną wyrzucili wszystkich z tramwaju elektrycznego, ostatniej nowości Odczapowa, i jeździli w kółko robiąc te i inne rzeczy. Ta najpiękniejsza noc P. Ochary zakończyła się na przystanku koło cerkwi św. Izajasza. Pop Atanazy kopniakami budził starego rybaka, kocem zasłaniając jego pogryzione, posiniaczone, nagie ciało i krzykiem przepędzał gapiów. Biedny Ochara powlókł się do domu słysząc za sobą, że jest hańbą tego miasta i ma zakaz wstępu nawet na schody cerkwi. Cóż staremu pozostało, usiadł nad Półbańką z kijem w ręku, zanęcił jakąś pieśnią i wyciągnął z toni koszyk z dzieckiem. Otumaniony jeszcze uznał, że chłopiec, którego ma przed sobą, to owoc jego upojnej nocy z syreną. Zabrał go do domu, dziecko jednak potrzebowało opieki, gdy Ochara wychodził na poło-

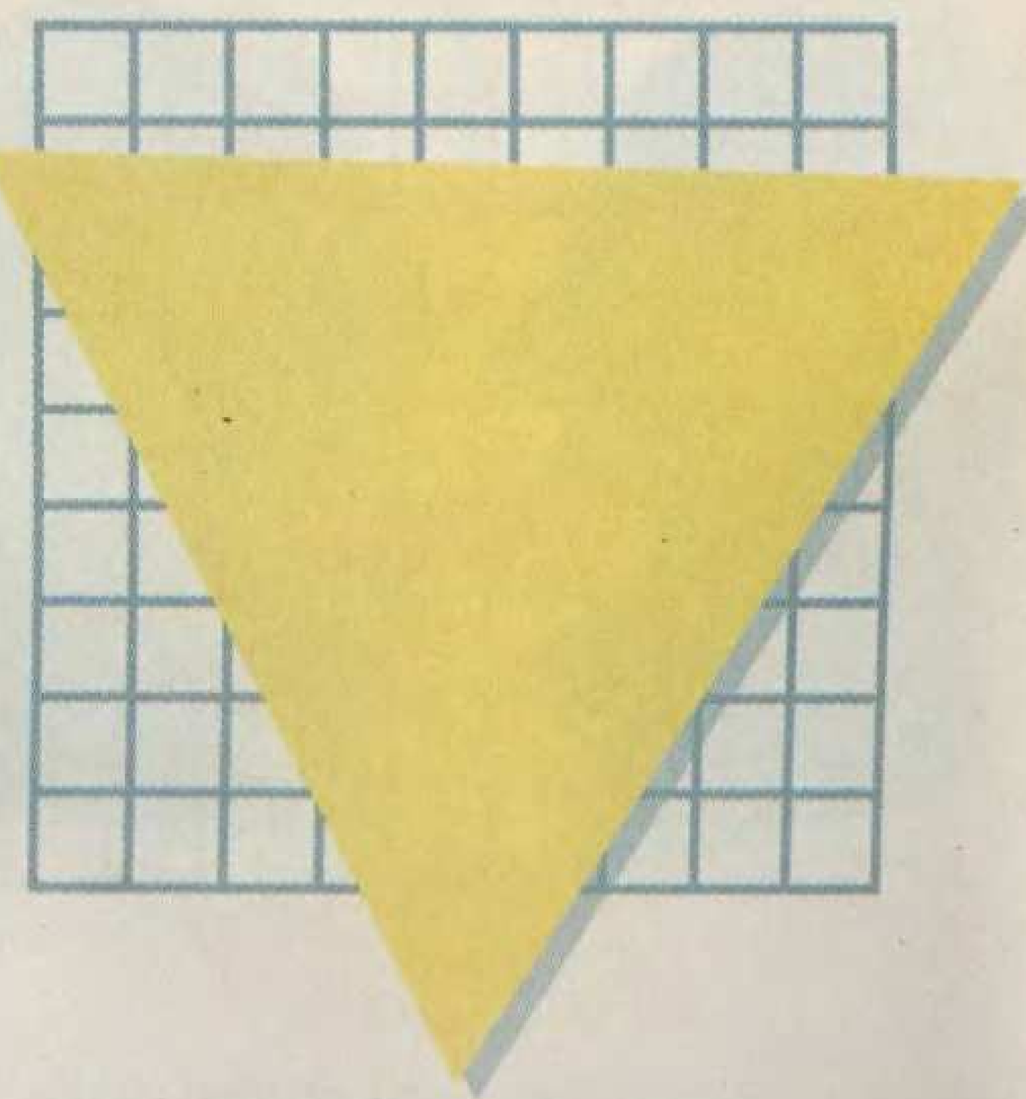
wy. Tylko uboga Grzymisława Przeciąg mogła zająć się maleństwem. Uprosił ją więc rybak za dwa stare lewe buty. Postawiła stara niańka jednak jeden warunek – chrzest. Do meczetu miejskiego iść nie było po co, gdyż trzeba było tam zdejmować sandały i mógłby Ochara swoimi pazurami powyrywać terakotę. W cerkwi, wiadomo, był wyklęty. Pozostała tylko Katedra Ormiańska. Chłopczyk został się Czesławem i, jakby obrzędów chrztu było mało, Ochara zawiózł go jeszcze pod pomnik Feliksa Paprota, by małemu pokazać swego idola z lat młodzieńczych.

2. Dorastanie i pierwsza miłość, lata dwudzieste naszego wieku.

Czesławowi minęło parę nieszczególnych lat u boku spódnicy niańki Grzymisławy Przeciąg. Posłała ona go co prawda do szkół, najdłużej, bo dwa dni chodził do szkoły podstawowej im. Alicji Jęchowicz, gdzie bardzo zafascynował go haft ręczny artystyczny. To jednak nie była żadna konkurencja dla haftów ustnych artystycznych, które mógł podziwiać niejednokrotnie na ścianach sypialni pani Grzymisławy. Nauką młodego Czesława były ulice Odczapowa i brzeg Półbańki. Właśnie tam, na moście nad Półbańką, mając już pierwszy zarost pod pachami, pierwszy raz spotkał Annę Magdalenę. Gdy usłyszała jego prostacki akcent, uciekła. On – zakochany od pierwszego wejrzenia – dla zdobycia miłości Anny M. wstąpił po drodze na Uniwersytet Chłopski, gdzie w trzy kwadranse ukończył ciesiołkę, łamiąc wszystkie krzesła, a także miał zaszczyt być studentem Uniwersytetu Robotniczego, gdzie ostrząc nóż i topór zdjął skalp woźnej podobnej do Anny M. jak x kropel wody, czym zaliczył ślusarkę. Zupełnie odmieniony, młody, inteligentny człowiek porwał za sobą oficjeli i biznesmenów Odczapowa, czego efektem było założenie komory celno-gazowej. Była ona powodem rosnącej zamożności Czesława. Nareszcie mógł zdzierać pod Łukiem Triumfalnym z Anny Magdaleny rajstopy, by zaraz kupować jej inne. To było jak szalony sen – Czesław miał pieniądze, kobietę, której pożądał, tysiące przyjaciół. Bawił się do upadłego, jak gdyby wiedział, że to, co go spotyka, to tylko chwila, tylko odblask złotej rybki tonącej w otchłani Półbańki. Może trochę spoważniał, widziano go jak przemawiał na placu Jedności Robotniczo-Chłopskiej o potrzebie integracji z Afryką. Założył też Towarzystwo Importu Maryhy, wybudował fabrykę hot-dogów i grywał z Żydami w rosyjską ruletkę w Grand Hotel Casino, by nie lękać się o przyszłość finansową. Zasiadł nawet w radzie nadzorczej skansenu energetycznego jako porządny, odpowiedzialny obywatel Odczapowa. W tym wszystkim cały czas targany był żądzą miłości do Anny M. Ukradkowe spotkania w Café Romansik, pełne westchnień piątki w ostatnim rzędzie Fisharmonii Miejskiej czy biczowania w ruinach starożytnej twierdzy ks. Emeryka mówiły wszystko miastu o sile tego związku. Lecz nic nie trwa wiecznie. Czesław wraz narzeczoną Anną Magdaleną wybrali się pewnego dnia na zwykły spacer, jednak nieczyste myśli zaniosły ich aż w Krainę Dmuchawców, gdzie spotkali dziwnego typa. Nie wiedzieli, że był to czarnoksiężnik Arkady. Pozazdrościł on wszystkiego Czesławowi, zwykłemu synowi rybaka i wywiódł obietnicą dużego szmalu Annę Magdalenę na Bagna Tygrysie, by ją zgubić na zawsze. Czesław oszalał. Szukał jej wszędzie, już zabierał się do osuszenia Półbańki, gdy radni Odczapowa powiedzieli: „Nie, tego nam nie zrobisz". Co miał robić biedny Czesław? Trapiony samobójczymi myślami wstąpił do armii.

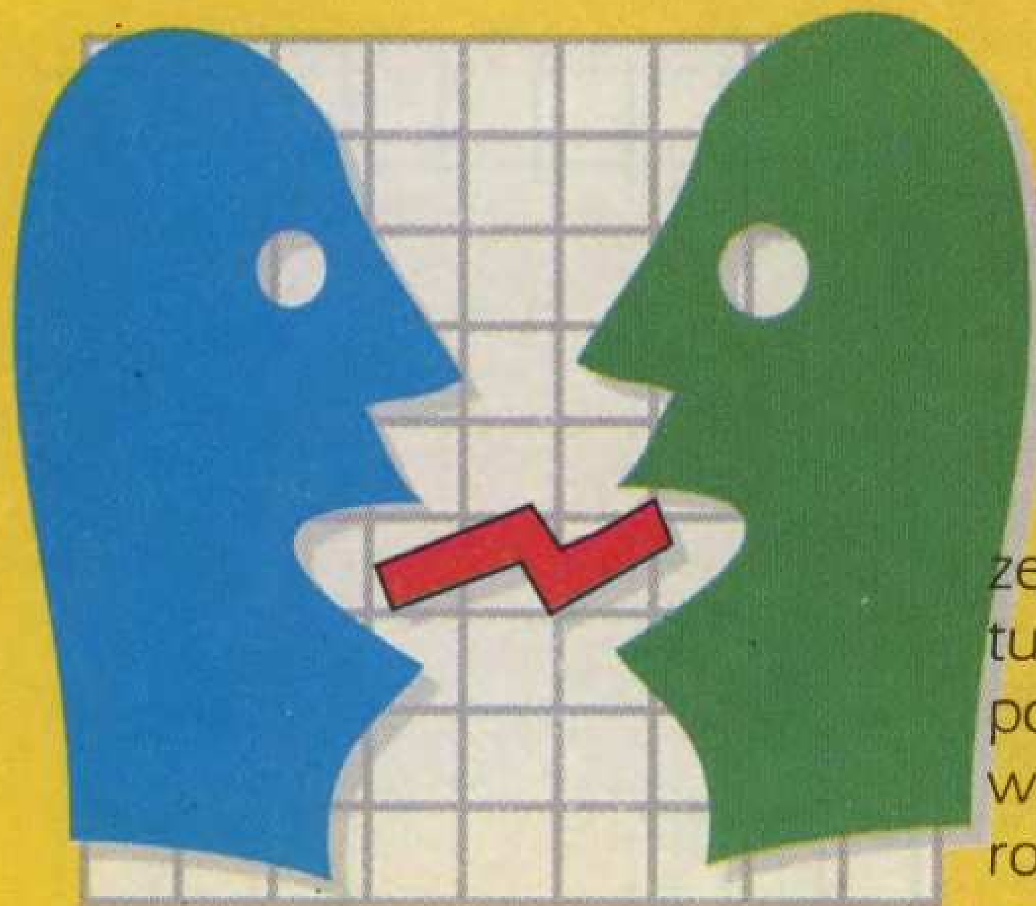
3. Militaryzacja, połowa lat trzydziestych naszego wieku.

Przebudzenie na twardej pryczy nie było przyjemne, jednak wspomnienie Anny M. szybko zostało wyparte krzykiem sierżanta. Czesław szkolił się więc na Rambona i nie pękał. Awansował szybko na kaprala-latarnika i objął posterunek w latarni morskiej. Tu zastał go wybuch wojny. Wojna wojną, ale gdy Czesławowi przypadała wachta, nudził się okropnie. Jako niedawny prezes Towarzystwa Importu Maryhy miał zawsze przy sobie trochę towaru. Z tych nudów strzelał sobie działki co rusz i wszystko było w porządku. Raz nawet w malignie zamajaczył mu przed lornetą jakiś pancernik. Śmiał się do rozpuku, no bo kto to widział coś takiego u naszych brzegów. Rankiem po skończonej wachcie wpakowali go na materac z granatem w ręku, wskazali pancernik „Wargenau" stojący na redzie i rozkazali sprawę załatwić. Otumaniony, w zimnej wodzie ledwie trzymając się materaca, z którego uchodziło powietrze, był Czesław niesiony prądem w stronę wroga i nic z tym nie mógł zrobić. Niemiaszki wyłowili naszego bohatera zawiniętego w kawałek gumy, gdy spostrzegli, że nie bardzo on Żyd. Jeden przez drugiego pytali się, gdzie koszerni. Oni przypłynęli tu grać w rosyjską ruletkę i nie zamierzają przegrywać, czego dowodem jest obecność pancernika „Wargenau". Pozostawało tylko palnąć sobie złoty strzał. Gdy Czesław próbował zrobić to w kiblu, germańcy wyrwali mu towar i sami zaczęli się szprycować. Po chwili okręt tonął. Czesław wraz z innymi szczątkami został wyrzucony na teren baterii nadbrzeżnej. Przeżył, lecz znaleziony przy nim towar sprawił, że zamknięto go w ośrodku MONAR-u. Tam zaś niestety przecwelono go, co skończyło się zainfekowaniem AIDS. Huczało o tym całe miasto. Czesław, będący przed wojną wielkim panem, teraz stał się zaszczutym kloszardem. Kopniaki rozdawane przez mieszkańców skutecznie przegoniły go do smoczej groty, gdzie musiał walczyć o swój kąt z samym gospodarzem. Ponoć smok był nasłany przez NKWD jeszcze przed wojną. Czesław wzniósł się na wyżyny swoich bokserskich umiejętności i przepędził smoka. Teraz grota niepodzielnie należała do niego. Rozejrzał się – tak, tu można zrobić tylko jedną rzecz: hurtownię narkotyków, bo tylko one gwarantują szybki przypływ kasy potrzebnej do walki z HIV. Kupił też Czesław kajak, by szmuglować maryhę wzdłuż Półbańki. Nie był on jednak jedynym gangiem działającym w tym temacie w Odczapowie. Wkrótce lekceważenie tego faktu miało się zemścić. Mafia Odczapiańska postawiła zaporę minową, by Czesław nie pływał ze szmuglem w nie swoich



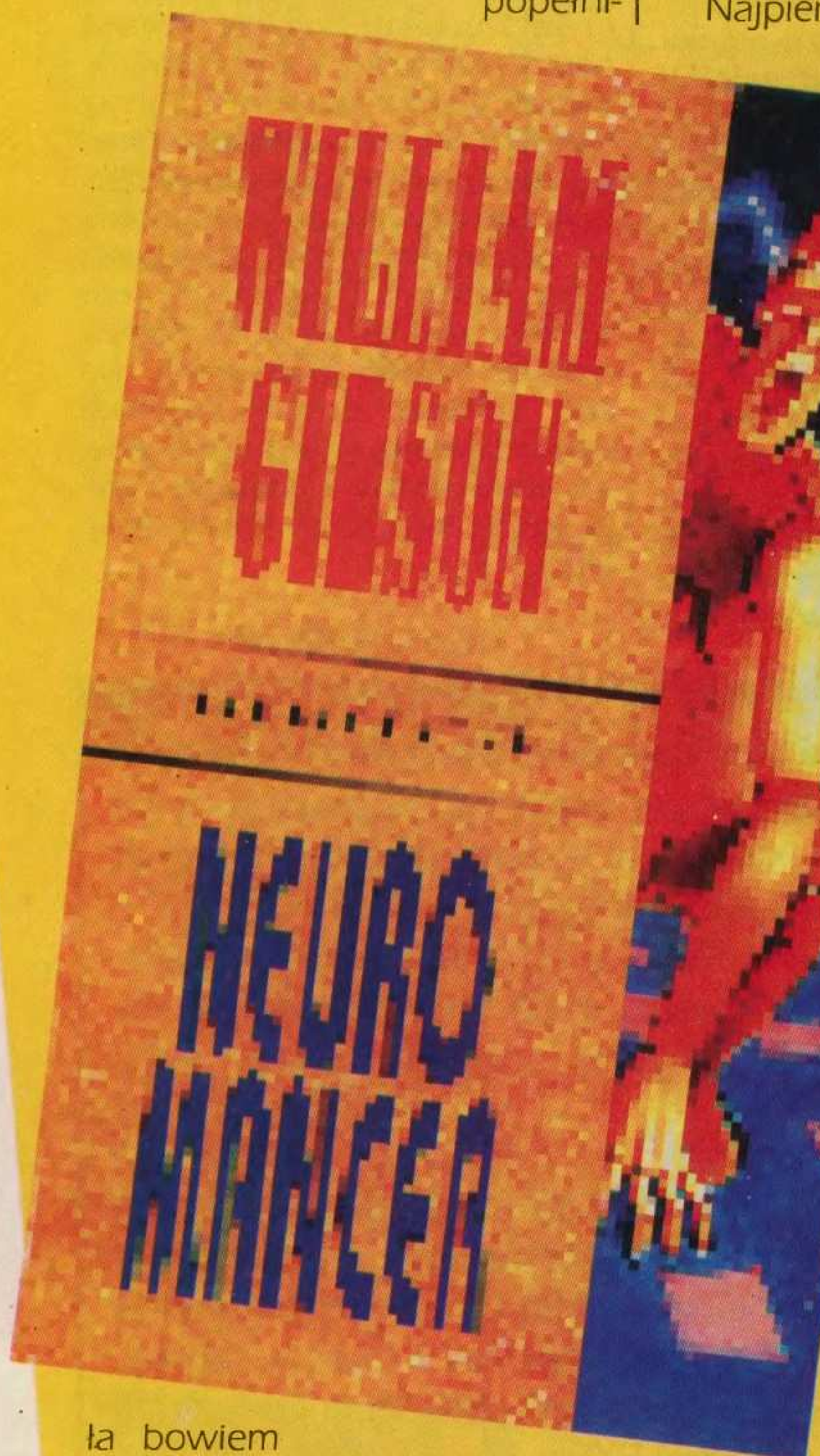
rejonach. Pewnego pięknego dnia Czesław wjechał na minę i poleciał w powietrze: jego kajak, jedna noga, ucho i cały szmal. W szpitalu św. Ducha dr Bombke przyszył nogę Czesławowi, a ucho wziął do badań. Zanim nasz druh mógł wstać, został aresztowany przez dzielnych odczapiańskich nadkomisarzy i przekazany prokuratorowi, czarnoksiężnikowi Arkademu, który powiesił Czesława za jego wybitne zasługi na wielu polach rozwoju miasta Odczapowa. No cóż, kanonik Futrzak wykradł ucho Czesława ze szpitala – polewa je roztworem z Półbańki i czeka na to, by móc go ogłosić świętym...

Wojciech Kapusta



PUNK Z KOMPUTEREM

Cyberpunk – to rodzaj literatury science–fiction, a ściślej biorąc – nie tyle rodzaj czy podgatunek – ile jej nowa twarz. Klasyczna fantastyka naukowa popełniła bowiem zasadniczy i niewybaczalny błąd: nie zdołała przewidzieć dzisiejszego świata. Przedstawiała przyszłość wprawdzie rozwiniętą technologicznie, ale za to w zupełnie nietrafnych aspektach. Opisywała zamożnych, zadowolonych z siebie bohaterów, żyjących w uporządkowanych, sytych światach, wypranych z wszelkich problemów społecznych. Światach, w których większość zagrożeń przychodziła z zewnątrz. Nafaszerowanych futurystyczną techniką, ale za to pozbawionych kontaktu z rzeczywistością. Uparcie prorokowała rozwój technik kosmicznych i produkcję człekokształtnych maszyn, ale nie przewidziała rzeczy elementarnej i podstawowej: rozwoju techniki komputerowej i jej wpływu na rzeczywistość. Do tak zachowawczej i oderwanej od realiów literatury musiał wkroczyć cyberpunk.

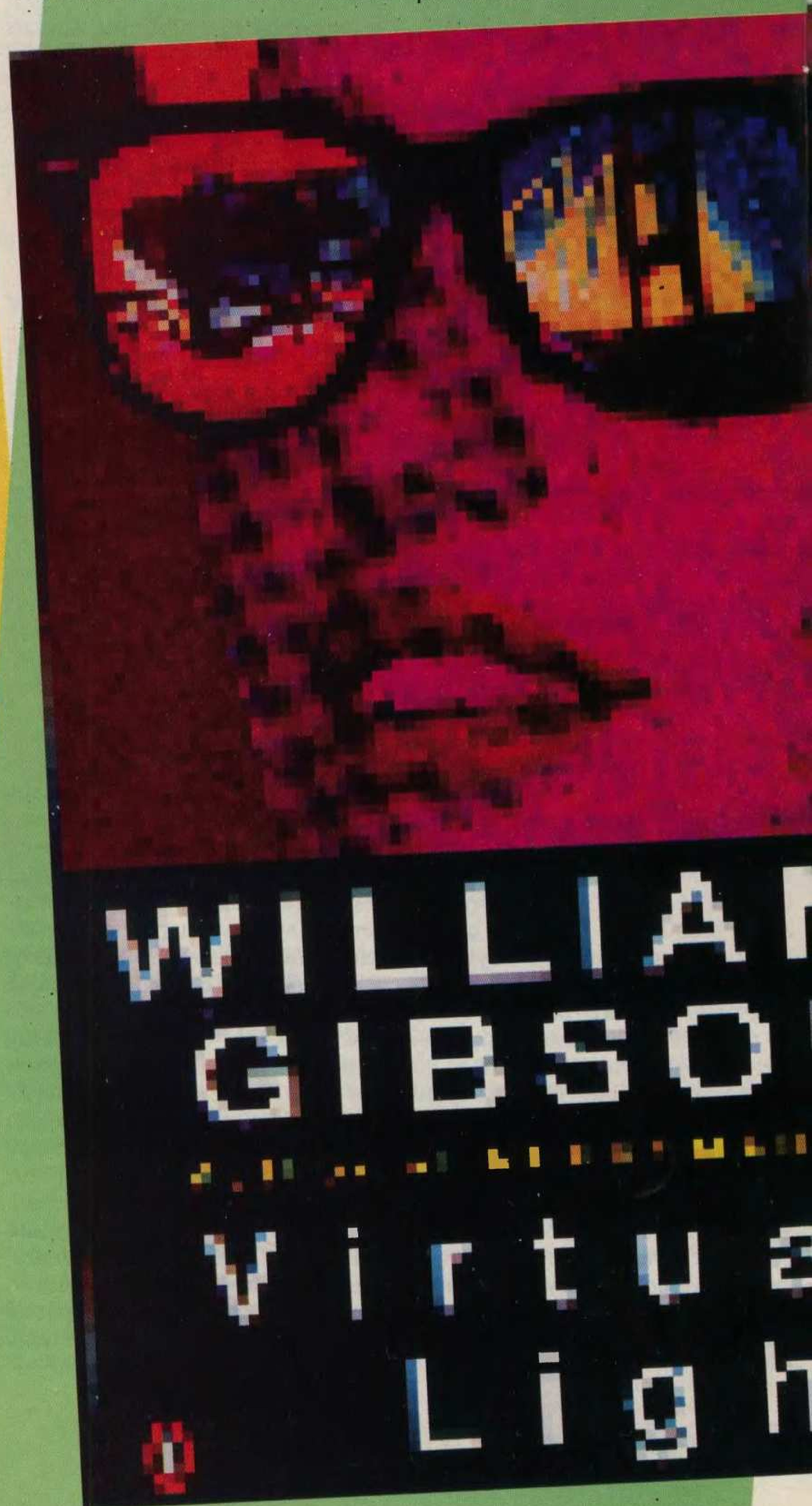


Najpierw był „Neuromancer" Williama Gibsona. Powieść kultowa, inspirująca i świeża, dzięki której krytycy ukuli słowo „cyberpunk" oraz zapowiedzieli powstanie nowej estetyki literackiej. A Gibsona okrzyknęli guru.

Jaka jest etymologia słowa cyberpunk? „Punk" stąd, że jest to twórczość agresywna, pełna mrocznych, okrutnych scen, a bohaterowie nie są już kapitanami statków kosmicznych, paradującymi w nieskazitelnie białych kombinezonach. Gibsonowi udało się sprowadzić gatunek do poziomu ulicy – bohaterami czyni ludzi z marginesu, mieszkańców slumsów, ochroniarzy i złodziei. Ponadto, nadal jest to fantastyka i to taka, jakiej dotąd nie było. Tak silna futurologicznie i przekonująca, że nawet jeśli okaże się nietrafna w swoich przewidywaniach, dziś trudno w to uwierzyć.

Świat Gibsona okazał się tak inspirujący i świeży, że jego ślady można znaleźć dzisiaj wszędzie: w setkach książek, opowiadań, w filmach i grach komputerowych. Świat literatury cyberpunkowej jest, podobnie jak w klasycznej SF, ukształtowany przez technikę, ale jest to inna technika, tworząca mroczną, dziką scenografię. Na scenografię tę składają się przede wszystkim: inżynieria genetyczna i biomechanika. Ulice cyberpunkowych miast pełne są ludzi o przemodelowanych ciałach, wzmocnionych lub usprawnionych przez układy elektroniczne albo biomechaniczne protezy wystawione ostentacyjnie na widok publiczny. Z którymi wypada się obnosić, tak jak dzisiejsze punki obnoszą się ze strojem lub fryzurami.

Kolejny element charakterystyczny dla tego świata – to narkotyki. Bohaterowie Gibsona, Swanwicka czy Sterlinga w niczym nie przypominają abstynenckich harcerzyków z klasycznej SF. Żyją na dnie, więc palą, piją, wstrzykują, wdychają i przyklejają osmotyczne plastry. Przyjmują nieprawdopodobne, skomplikowane



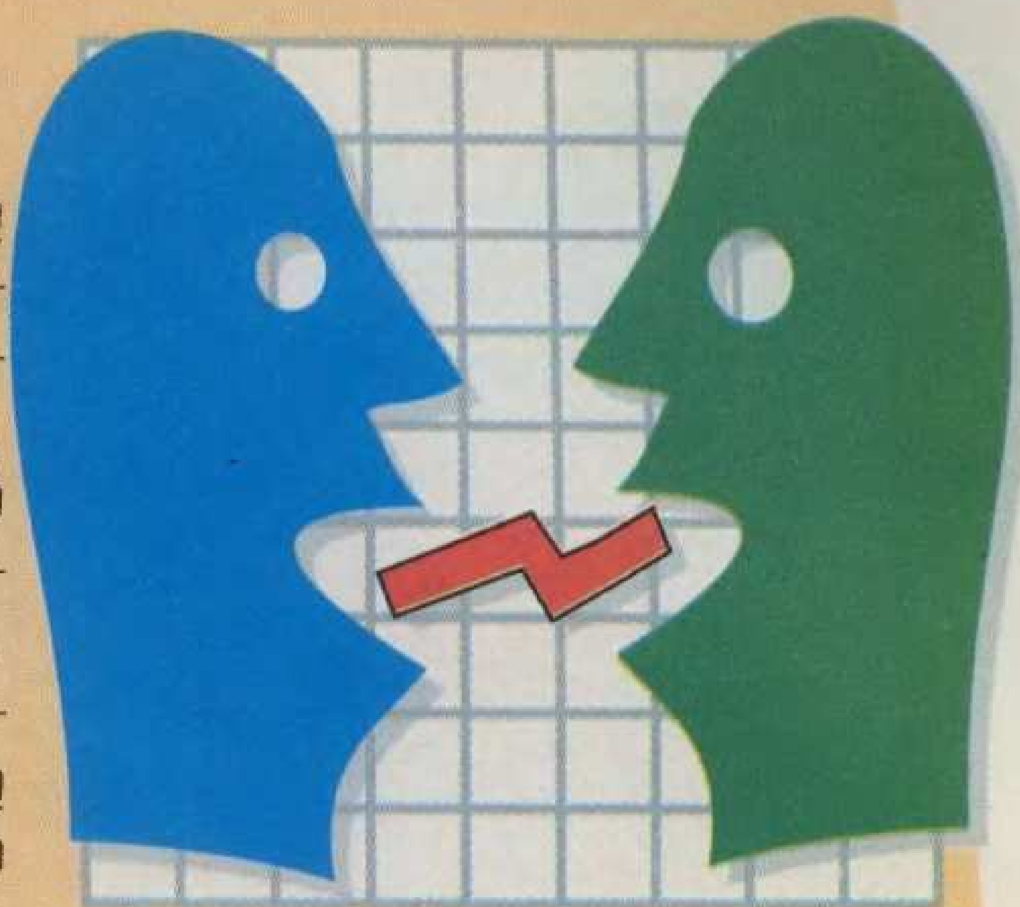
narkotyki, będące arcydziełami wyższej biochemii. Dzięki nim nie tylko utrzymują stany euforyczne, ale nie czują głodu, bólu i zmęczenia, mają przyspieszone reakcje fizjologiczne oraz procesy umysłowe.

Jest to ponadto świat rządzony przez biznes. Skomplikowany, ponadnarodowy, potężny, działający bezlitośnie i okrutnie, w którym granicę prawa przechodzi się łatwo i szybko, a różnice między mafią i handlowym konsorcjum są często umowne. Świat japońskiej dominacji i wszechobecnej zbrodni.

Ale nade wszystko – to świat zdominowany przez technologię komputerową, ponieważ istotą cyberpunku jest badanie punktu styczności człowieka z komputerem oraz konsekwencji tej swoistej symbiozy. Bohaterowe Gibsona mogą „włączyć" swój umysł w system generowany przez komputer, by widzieć przedstawione graficznie dane, zabezpieczenia i informacje. Ten system, nazwany porzez Gibsona „cyberprzestrzenią", jest bodaj kluczowy dla konstrukcji cyberpunkowego świata. Jest to jakby wirtualne przedstawienie ogólnoświatowej, rozległej sieci komputerowej, która umożliwia bohaterom wszelką działalność. Poruszając się w cyberprzestrzeni można prowadzić interesy, kraść pieniądze, programy, warte w tym świecie nie mniej niż gotówka, można zdobywać bezcenne informacje i egzystować.

W powieści cyberpunkowej technika komputerowa dominuje we wszystkich dziedzinach życia, ale przede wszystkim służy do stymulacji zbrodni. Ulubionym bohaterem zaś jest hacker – złodziej programów, specjalista od łamania kodów i zabezpieczeń, u Gibsona nazwany „kowbojem cyberprzestrzeni". Inny bohater, dobrze ilustrujący charakter cyberpunkowych postaci, to człowiek przechowujący w swym umyśle dane, do których sam nie ma dostępu – taki żywy sejf informacji. („Johny Mnemonic" Williama Gibsona).

W 1984 roku, kiedy Gibson wydał „Neuromancera", nieświadomie tworząc nurt cyberpunk, prawdziwy boom komputerowy był jeszcze przed nami. Internet raczkował jako system służący do wymiany informacji między uniwersytetami, a o rzeczywistości wirtualnej nikomu się jeszcze nie śniło. Autorzy cyberpunku tworzyli swoje wizje, ekstrapolując współczesną im technologię komputerową oraz zagrożenia otaczającego ich świata do przyszłości. Ówczesne gry komputerowe stanowiły dla Gibsona inspirację, a dziś – to wizja „Neuromancera" stanowi inspirację dla wielu autorów gier wideo i komputerowych – zwłaszcza tych, które można postrzegać za pomocą techniki virtual reality. Historia zatoczyła więc koło. Autor ma już za sobą kilka miesięcy kosztownej, prawniczej przepychanki z firmą „Autodesk", która zamierzała zawłaszczyć i opatentować słowo „cyberprzestrzeń" dla swojego systemu virtual reality. Słowo to zyskało tak ogromną popularność, iż zostanie włączone do najnowszego wydania słownika Webstera.



Warto zastanowić się, na ile świat cyberpunku – obecny już dziś na dyskach CD w postaci gier, inspirujący współczesną SF i przenikający do filmu – ma szansę ziścić się w przewidywalnej przyszłości. Cyberprzestrzeń mamy już dziś. Dzięki wszechobecnym, informatycznym sieciom rozległym, takim jak choćby Internet, można bez większego kłopotu korzystać z danych i programów znajdujących się na drugiej półkuli, a kradzieże własności intelektualnej, nielegalne przelewy z kont, oszustwa, wirusy i łamanie zastrzeżonych informacji są dziś na porządku dziennym.

Podstawowym sprzętem kowboja cyberprzestrzeni jest u Gibsona tzw. dek – przenośny, silny komputer umożliwiający kontakt z siecią – czyli jakby nasz dzisiejszy notebook z modemem i potężnym procesorem. Wciąż nie mamy w szerokiej sprzedaży gogli, które umożliwiałyby stereoskopowe widzenie obrazów generowanych w przestrzeni wirtualnej, ale jest to zapewne kwestia kilku lat. Z drugiej strony jednak, cyberprzestrzeń Gibsona, jakkolwiek niesłychanie malownicza, nie przypomina naszych sieci. Rozległa panorama, w której porusza się kowboj cyberprzestrzeni, naładowana symboliczną grafiką odzwierciedlającą wznoszące się wokół systemy danych, byłaby nie tylko niepotrzebnie kosztowna, ale i nie niosłaby użytkownikowi żadnych użytecznych informacji.

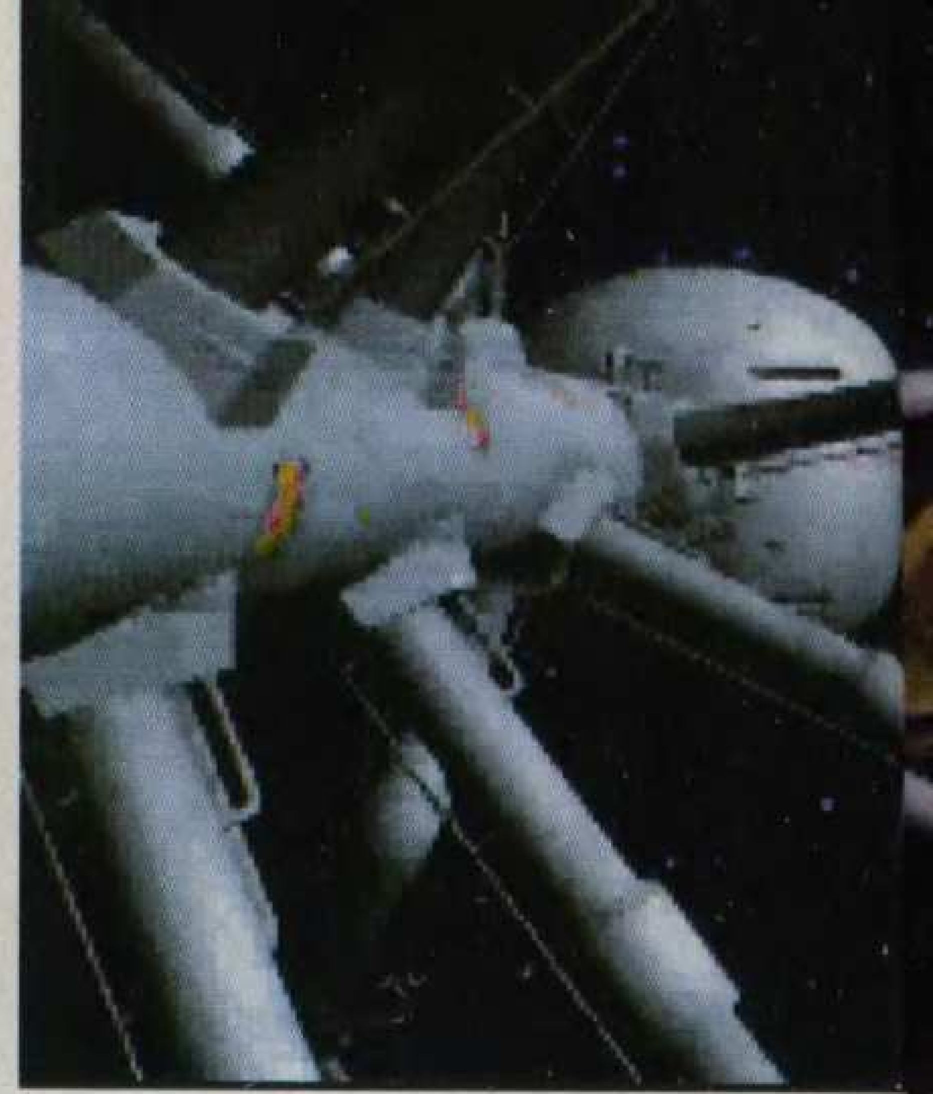
Znacznie gorzej ma się sprawa z możliwością przekazywania wrażeń dotykowych. Eksperymenty ujawniają tylko rosnącą liczbę problemów. Na przykład, aby wywołać wrażenie, że rąbnęliśmy pięścią w wirtualne drzwi, trzeba wyposażyć nasz kombinezon w siłowniki, które mogłyby imitować takie uderzenie, a więc, przy najmniejszym błędzie programu potencjalnie niebezpieczne dla użytkownika. Powszechne w cyberpunku rozwiązanie bezpośredniego łączenia ludzkiego systemu nerwowego z komputerem, za pomocą rozmaitych wszczepów czy chipów umieszczonych w korze mózgowej, nikomu na serio nie przychodzi na razie do głowy. Najprawdopodobniej tego typu rozwiązania technologiczne wzbudziłyby szok i falę protestów – podobnie jak eksperymenty z inżynierią genetyczną i klonowaniem – w cyberpunku stanowiące element codziennego życia, a w świecie realnym będące przedmiotem skandali i debat.

Dlatego, pomimo pewnej futurologicznej logiki cyberpunkowych wizji, jest mało prawdopodobne, by ziściły się one w rzeczywistości. Z całą pewnością natomiast – barwny i straszny świat przez nie wykreowany będzie istniał niejako obok naszego, tworzony na potrzeby literatury i gier.

Jarosław Grzędowicz

Creature Shock





Od redaktora: Ponieważ opinie recenzentów, mimo iż pozornie bardzo zbliżone, doprowadziły ich do przeciwnych wniosków,



postanowiłem zamieścić „recenzję w dwugłosie". Stąd podwójna ocena na końcu. (ws)

Kosmos jest pełen wrogich form życia! Przynajmniej takie zdanie mają prawie wszyscy reżyserzy filmowi i twórcy gier komputerowych... W rejonie Saturna pojawił się asteroid będący w rzeczywistości statkiem–bazą Obcych. Że nie są oni usposobieni pokojowo, widać wyraźnie w intro...

Najpierw jest trójwymiarowa kosmiczna strzelanina – chmary obcych statków, które musimy pokonać. Potem lądowanie na asteroidzie i coś w rodzaju Operation Wolf – konieczny do przejścia etapu iloraz inteligencji nie przekracza 10, a wymagania zręcznościowe są minimalne. Wreszcie finałowa część gry – eksploracja korytarzy pod powierzchnią asteroidu i strzelanie do monstrualnych potworów (tylko niewielkie obszary ich ciała są wrażliwe na to, co wylatuje z naszej pukawki). To chyba najtrudniejsza faza...

Wszystko w doskonałej oprawie graficznej – potwory wprost z 3D Studio. Do tego dochodzi tworząca odpowiedni nastrój muzyka oraz digitalizowana mowa.

Niestety, ładne opakowanie nie wystarczy! W środku powinno znajdować się coś atrakcyjnego... a co może być atrakcyjnego w przesuwaniu kursora po ekranie i naciskaniu klawisza myszy w momencie, gdy kursor zmienia kształt? I tak dalej, w kółko, aż do bólu, czyli do momentu, gdy druga strona (lub gracz!) ma dosyć... Mimo dwóch płytek CD, zapowiadających niezapomniane wrażenia, coś mi tutaj NIE GRA.

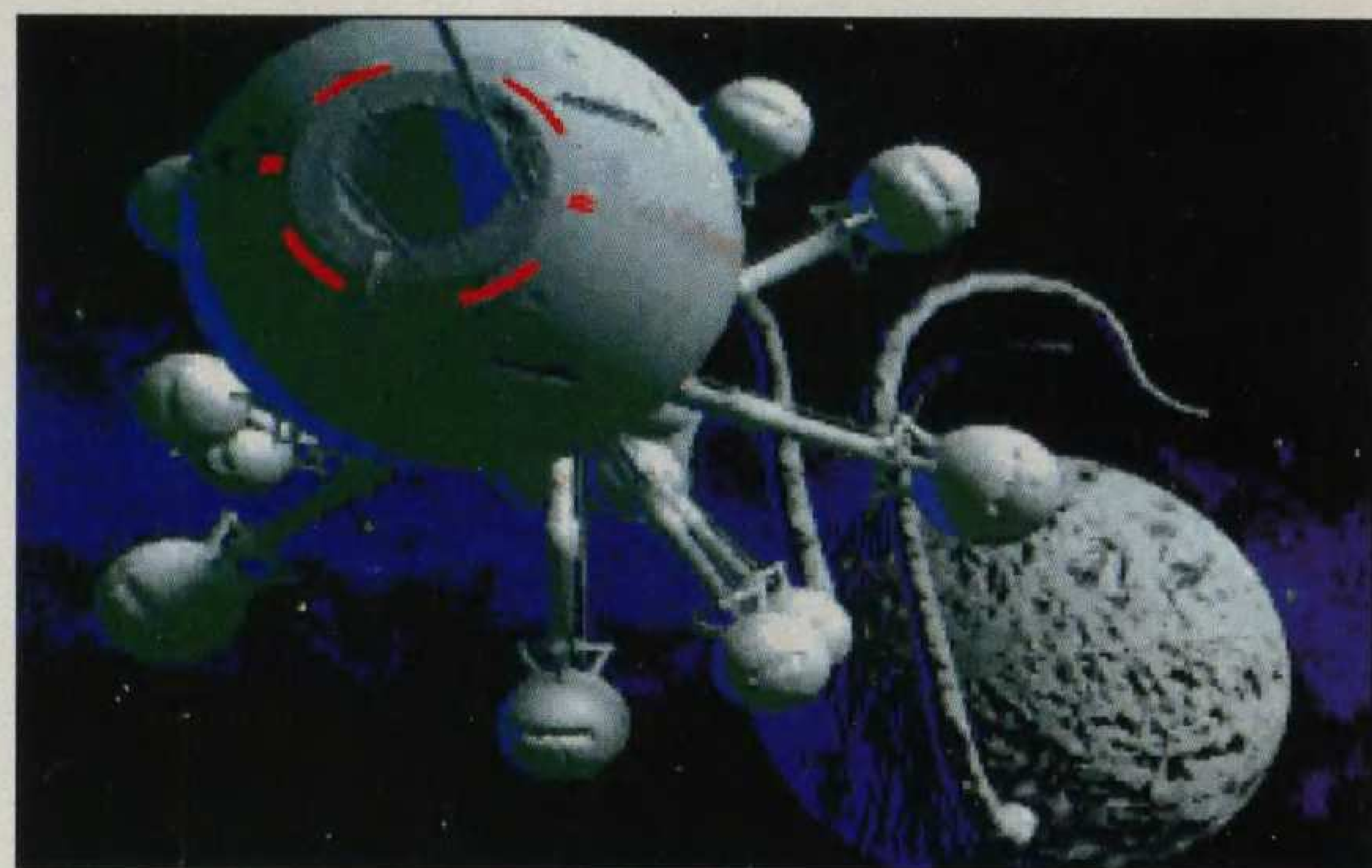
(at)Random

CREATURE SHOCK
Argonaut 1995
Zręcznościowa
IBM PC CD-ROM

Grafika	85/100%
Dźwięk	80/100%
Grywalność	40/50%
Pomysł	50/70%
Ogółem	50/80%

Creature Shock – to jakby echo minionego roku. Renderowana grafika, animacja jak w telewizji – to wszystko powoduje, że widz co chwila wydaje jęki i westchnienia. Pełne napięcia intro, przedstawiające w finale badawczy statek kosmiczny uprowadzany przez brzydkich kosmitów i cudowny kapitan tegoż statku – dziewczyna z piersiami jak marzenie (obwód co najmniej 150 cm), do tego poruszająca się tak naturalnie, że aż musiałem czyścić ekran z tłustych odcisków moich paluchów. Majstersztyk i najwyższy kunszt.

Niestety, gra nadaje się tylko do oglądania – choć samo to wystarcza, żeby ją kupić. Szwendanie się po krętych korytarzach i strze-







lanie do rozmaitych przerażających potworów staje się szybko monotonne. Co więcej, walka przebiega w dziwny sposób. Każdy obcy ma na swoim ciele słabe miejsca (zazwyczaj oczy) i tylko trafienie w nie zabija go. Rozwiązanie to sprowadza grę do klikania przyciskiem myszy w momencie, gdy kursor zmieni swój kształt.

Najwspanialszą cechą Kreciego Wstrząsu jest niesamowita atmosfera grozy towarzysząca wędrówce po korytarzach. Świetnie dobrane tło muzyczne i doskonale wyreżyserowana akcja potęgują niepokój grającego do tego stopnia, że pytanie „czy przeżyję następny zakręt?” pojawia się niepostrzeżenie jak śmierć.

McSon







Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

...No i mówię tej głupiej krowie, żeby stała spokojnie, jak ją będę trzymał na muszce, bo jak nadjedzie furgon z wypłatą dla mleczarni, to się chłopaki na pewno zlitują. No i wszystko byłoby cycuś–glancuś, gdyby jak raz zza winkla nie pokazał się patrolowiec policyjny. A w nim, uważasz, baba! I to mnie, uważasz, coś takiego spotyka, mnie!!!

Proven Guilty



Drugi odcinek przygód pana Jamesa T. Ladda w kosmosie, będący kontynuacją gry Innocent until caught, ukazał się pod tytułem Proven Guilty (następne będą pewnie nosiły tytuły: Executed and burried i Resurrected to be innocent). Od razu powiem, że nie rzuca na kolana. Jest to gra przygodowa o uproszonym interfejsie rozkazowym. Umożliwia wcielenie się w postać Jimmi'ego Ladda albo policjantki Ysanny Andropath, która miała wątpliwą przyjemność aresztować Ladda. Na szczęście transport więźnia na najbliższą planetę, na której znajduje się sąd, został zakłócony przez Obcych, którzy akurat wybrali sobie tę porę na inwazję planet Ludzi. Nasi bohaterowie, mimo dzielących ich pewnych, cóż, animozji muszą wspólnie stawić czoła paskudom. Fabuła dość banalna, grafika ujdzie w tłoku, teksty (angielskie) nie rajcują specjalnie wybitnymi dowcipami. Potrzebne przedmioty bardzo często zlewają się z tłem, co wymaga detektywistycznego zacięcia w przesuwaniu kursora milimetr po milimetrze po planszy podczas ich wyszukiwania. W sumie taka sobie gierka, która nie zmusza do wysilania umysłu i trzyma przy ekranie raczej siłą zawziętości gracza niż zaciekawieniem. Wymaga przy tym średnio zaawansowanej znajomości angielskiego.





Przemek Wnuk





PROVEN GUILTY

Psygnosis 1995
Przygodowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	60%
Ogółem	75%

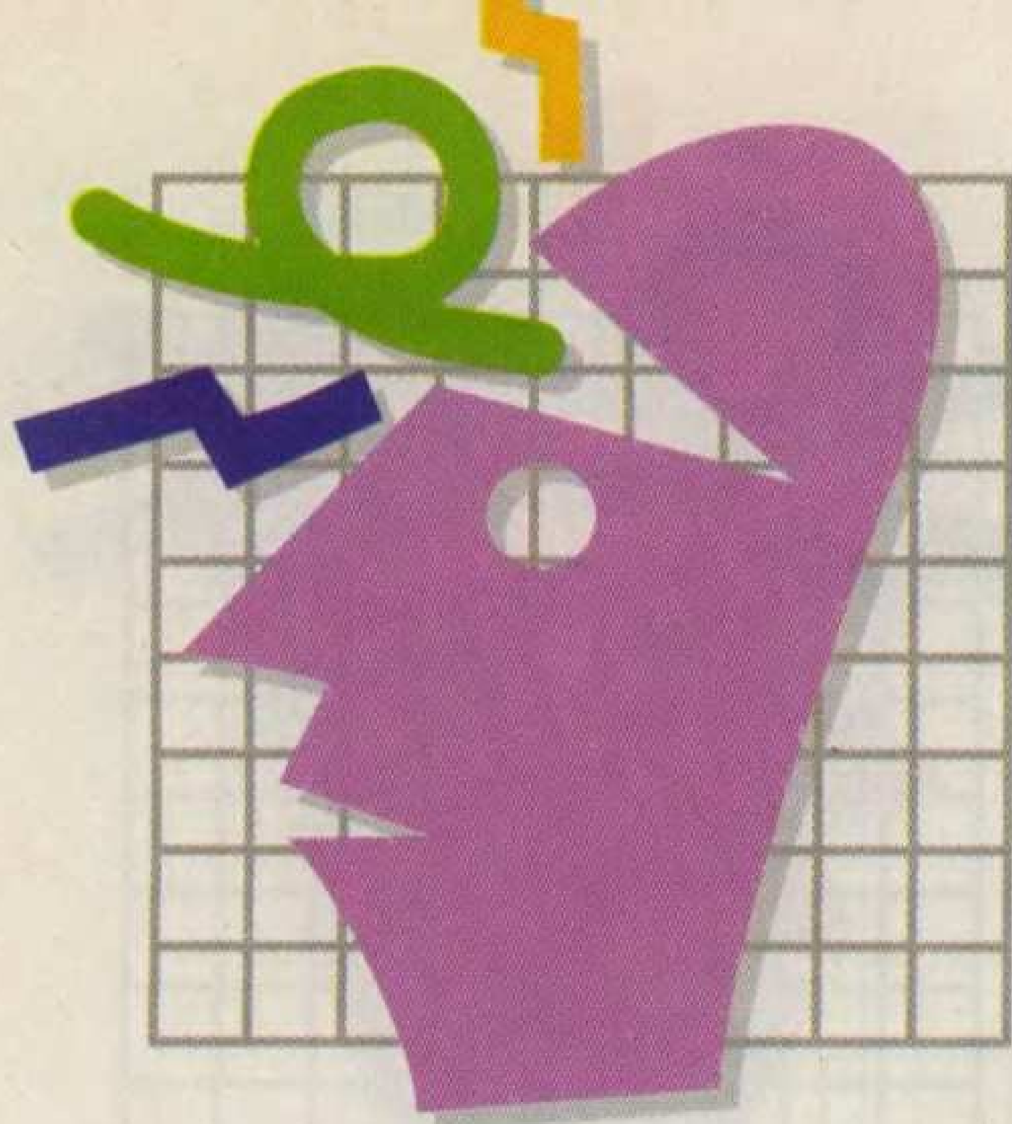
OMF PL

Co prawda gra One Must Fall miała już swój wielki dzień na łamach Gamblera (nr 1/95), zbierając zasłużone pochwały, ale opublikowanie przez xland jej polskiej wersji aż prosi się o komentarz. Pamiętacie z nie tak jeszcze dawnych czasów tzw. „poliż werszyn” gier, robione przez graczy przy pomocy edytorów dyskowych? Takie, gdzie zamiast „EXIT” wstawiało się „WYJS” albo „PA”, bo liczba bajtów musiała się zgadzać? Jak nie, to zaraz sobie przypomnicie, bo OMF PL tak właśnie wygląda. Poziom tłumaczenia („to było po prostu zdmuchnięcie”) i liczba literówek (patrz obrazek) również przypominają amatorską produkcję. Sytuację ratuje możliwość zainstalowania z tych samych dysków wersji angielskiej, ale chyba nie o to chodziło...

(ws)







Boppin'

Firma Apogee, znana na polskim rynku z takich gier jak Wolfenstein 3D, Hocus Pocus czy Raptor, przedstawia nam kolejny produkt – Boppin'. Gra przeznaczona jest ponoć dla wszystkich, bez względu na wiek. Trochę nie chce mi się wierzyć, że będą w nią grali ludzie lubiący ładną grafikę, wspaniały dźwięk, a przede wszystkim ci, którym podobają się gry ambitne. Z przykrością muszę stwierdzić, że gra do takich się nie zalicza.

Wcielamy się w ludzika, który biorąc na głowę różne klocki rzuca nimi na wszystkie strony, starając się trafić w odpowiednie miejsca – tak, aby uzupełnić już istniejący wzór. Jeżeli to się uda, spośród „klocków" uwalniany jest duszek, który z okrzykiem „I am free" leci sobie precz. Oczywiście, im więcej uwolnimy duszków, tym więcej punktów dostajemy. Aby grę urozmaicić, producenci postarali się o windy i dmuchawy, dzięki którym klocki nabierają przyspieszenia. Klocki odbijają się także od ścian, co jeszcze bardziej komplikuje grę. Ulokowanie klocka w nieodpowiednim miejscu powoduje utra-



tę jednego życia – do dyspozycji mamy ich pięć. Po utracie ostatniego nasz człowieczek zdejmuje ciemne okularki, a z kieszeni wyjmuje pistolet, wkłada go sobie do ust i pociąga za cyngiel.

Grę można zapisywać w dowolnym momencie (duży plus). Bardzo pożyteczne jest również to, że jeżeli nie uda nam się dojść do końca korzystając z tych pięciu „żyć" – wtedy zaczynamy od poziomu, na którym popełniliśmy samobójstwo.

Jeszcze kilka słów o wymaganiach sprzętowych: komputer minimum 386, system MS-DOS 5.0 lub wyższy, 2 MB RAM, 3 MB wolnego miejsca na dysku twar-



dym, zalecana karta dźwiękowa.

Mimo wszystko, miłego uwalniania duszków.

Dariusz Pietrzykowski

Od redaktora: Ja również życzę miłego uwalniania. W przypadku gier takich jak ta (a w tym numerze jest jeszcze jedna – Żmija) nie mogę się powstrzymać od wygłoszenia paru uwag. Mianowicie, moim zdaniem gry logiczne nie muszą przykuwać



uwagi wspaniałą, animowaną grafiką (choć pod tym względem niewiele można obu przykładom zarzucić) ani wstrząsającymi efektami dźwiękowymi. Ważne jest, czy dostarczają rozrywki szarym komórkom. A zarówno Żmija, jak i Boppin', tę rolę spełniają. Ponieważ głosy redakcyjnych i okołoredakcyjnych graczy podzieliły się mniej więcej równo za i przeciw, wniosek jest jeden: obie gry przeznaczone są wyłącznie dla miłośników gier logicznych.

(ws)

BOPPIN'
Apogee 1994
Logiczna
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	65%
Pomysł	70%
Ogółem	65%

TIE Defen

To, oczywiście, nie jest nowa gra, lecz tylko dwie dodatkowe bitwy do TIE Fightera.

Tym razem panowie z Lucas Arts nie popisali się. Już widać zapomnieli, że jednak grywalność przede wszystkim. T/D może skutecznie zniechęcić nawet do samego TIE Fightera. Po pierwsze, dodano sporo nowych jednostek: krążowniki uderzeniowe Imperium, niewielkie patrolowce (tylko 100 m. długości), nowe kontenery, transportowce, T-wing (ma tyle wspólnego z literą T co B-wing z B...) etc. etc. Ponieważ nie posortowano ich według klas, podczas pokazu hologramów panuje zamęt.

Nie mniejszy zamęt jest w czasie lotów. Na początku bronimy fabryk nowych TIE Defenderów przed atakiem ogromnych sił zdrajcy Zaarina. W porównaniu z



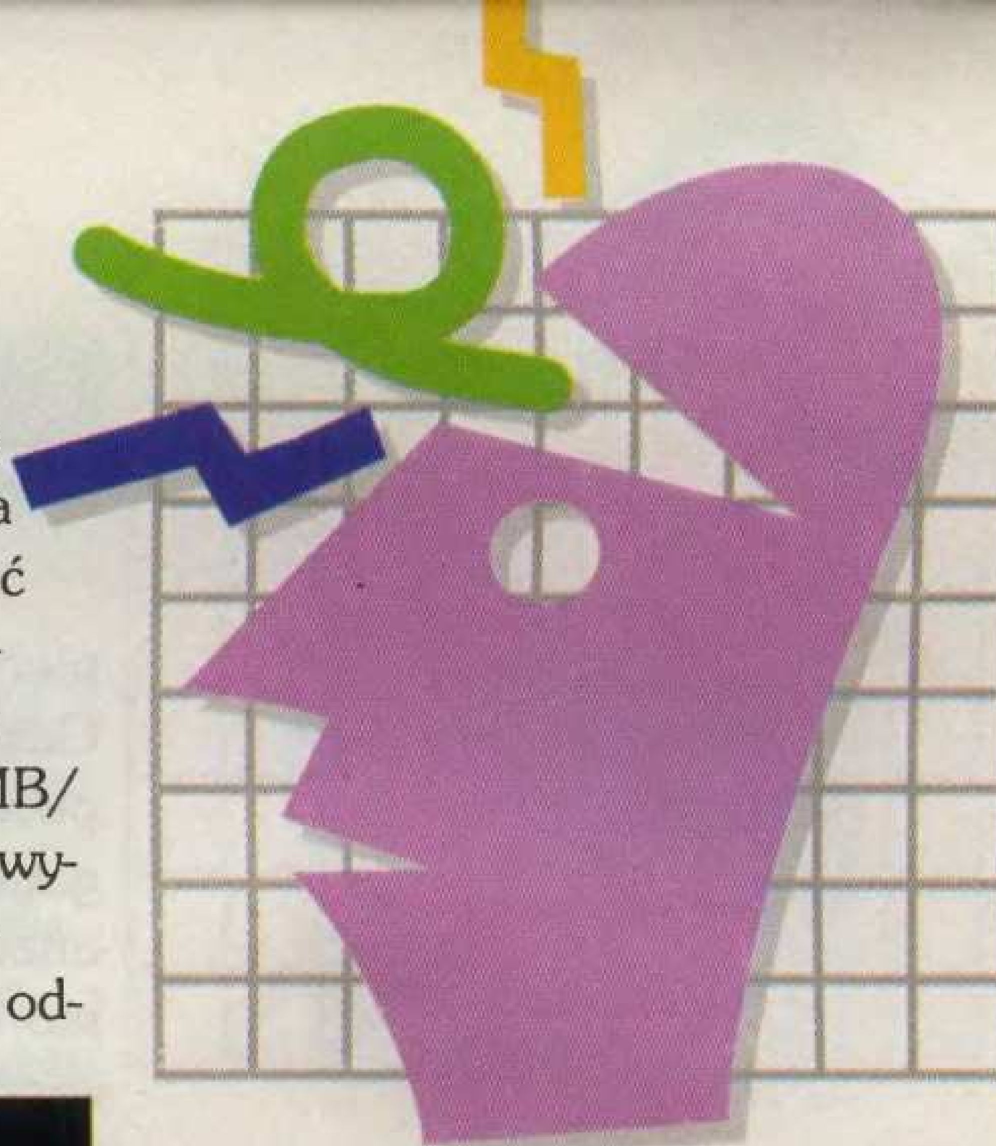


tym polowanie na Y-wingi, lub nawet B-wingi – to deser.

Dokowanie statków, np. podczas zdobywania rebelianckiej platformy, też może przyprawić o zawał – na podłączenie się do niej czeka nie jedna, lecz kilka jednostek. Już myślisz, że po wszystkim – a tu jeszcze cała kolejka.

Ponieważ jest toczonych wiele walk przeciwko imperialnym zdrajcom, zorientowanie się w rozmieszczeniu celów może być kłopotliwe. Łatwo wziąć własny transportowiec amunicyjny za wroga,

Guardian



Guardian to kolejny twór utalentowanej australijskiej grupy Acid. Gra jest trójwymiarową, wektorową strzelaniną, wzorowaną na znanym SNES-owym hicie pt. Starwing (Starfox). Początkowo powstała wersja dla CD32, ale pod naciskiem opinii publicznej zdecydowano się stworzyć również wersję dyskową. Cel gry na każdym poziomie jest niemal identyczny, a polega na posłaniu do piachu wszystkich statków wroga. Ustrzelenie niektórych, tych zwrotnych i szybkich, sprawia dużo kłopotu, z innymi jest łatwiej, bo wystarczy podprowadzić je pod jakieś zabudowania lub drzewa i rozwalają się same. Po trafieniu określonych maszyn pojawiają się bonusy i ekstrabroń, jednak aby je zebrać, trzeba mieć dużo szczęścia.

Giereczka wygląda niepozornie: dosyć toporne jak na dzisiejsze czasy wektory, ale niezwykle płynna i szybka animacja, średniacka oprawa dźwiękowa, prosty pomysł i dobra grywalność – to cały Guardian. Przy braku joypada od CD32 daje się we znaki niezbyt wygodna obsługa „klawiaturowo-myszowa". Grać zatem trzeba dwoma rękami – jedna ręka, odpowiedzialna za sterowanie, gniecie myszę (RMB/LMB ciąg silników, kierunki i wysokość), druga ręka, odpowiedzialna za uzbrojenie, puka w odpowiednie knefle (Enter, Space). Można się przyzwyczaić. Gra jest trudna — szczególnie w późniejszych etapach, w których roi się od szybkich, natrętnych i bardzo niebezpiecznych pojazdów wroga. Żeby było śmieszniej, nie można zapisać stanu gry.



Guardian to niezła odmiana po klasycznych strzelaninach w stylu Banshee czy Alien Breed, jednak wielu moich znajomych uznało ją za pospolity chłam. Jeśli komuś nie podoba się idea trójwymiarowego Defendera, nie radzę sięgać po tę grę.

Przemysław Ścierski



GUARDIAN
Acid 1994
Zręcznościowa
Amiga Aga, CD32

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

der



szczególnie jeśli nazywa się Renegade (renegat!). Pojawia się krążownik: nasz, czy Zaarina? Chwalić Boga, logu komunikatów nam nie zabrali – w nim można odczytać wołania o posłanie tego krążownika do piekła.

Niektóre misje doprowadzono do szczytu absurdu, np. mając dwa TIE Defendery, jeden TIE Advanced i trzy TIE Bombery chwacko atakujemy: interdictora, fregatę B-2, krążownik oraz (nie warto nawet wspominać) chmarę mniejszych wrogów (T/F, T/I, T/B, T/A – jest w czym wybierać). Za to można sobie w tej misji postrzelać z rakiet Mag Pulse – dobre do obezwładniania obrony liniowców.

W nagrodę za nasz trud Imperator może nas uczynić swoimi oczami. Scena wypalania znaku na ramieniu (zgadnijcie jakiego?) jest jeszcze ciekawsza niż przy najwyższych nawet stopniach wtajemniczenia w TIE Fighterze...

Grywalność jest znacznie gorsza niż w T/F – zabrakło ciekawych pomysłów, ciągle ta szarpanina z użyciem T/D. Chciałbym przynajmniej raz zasiąść za sterami poczciwego T/F. Choć coś w tym jest: twórcy naćkali w misjach tylu wrogów, że tylko T/D (z trudem) może się z nimi uporać...

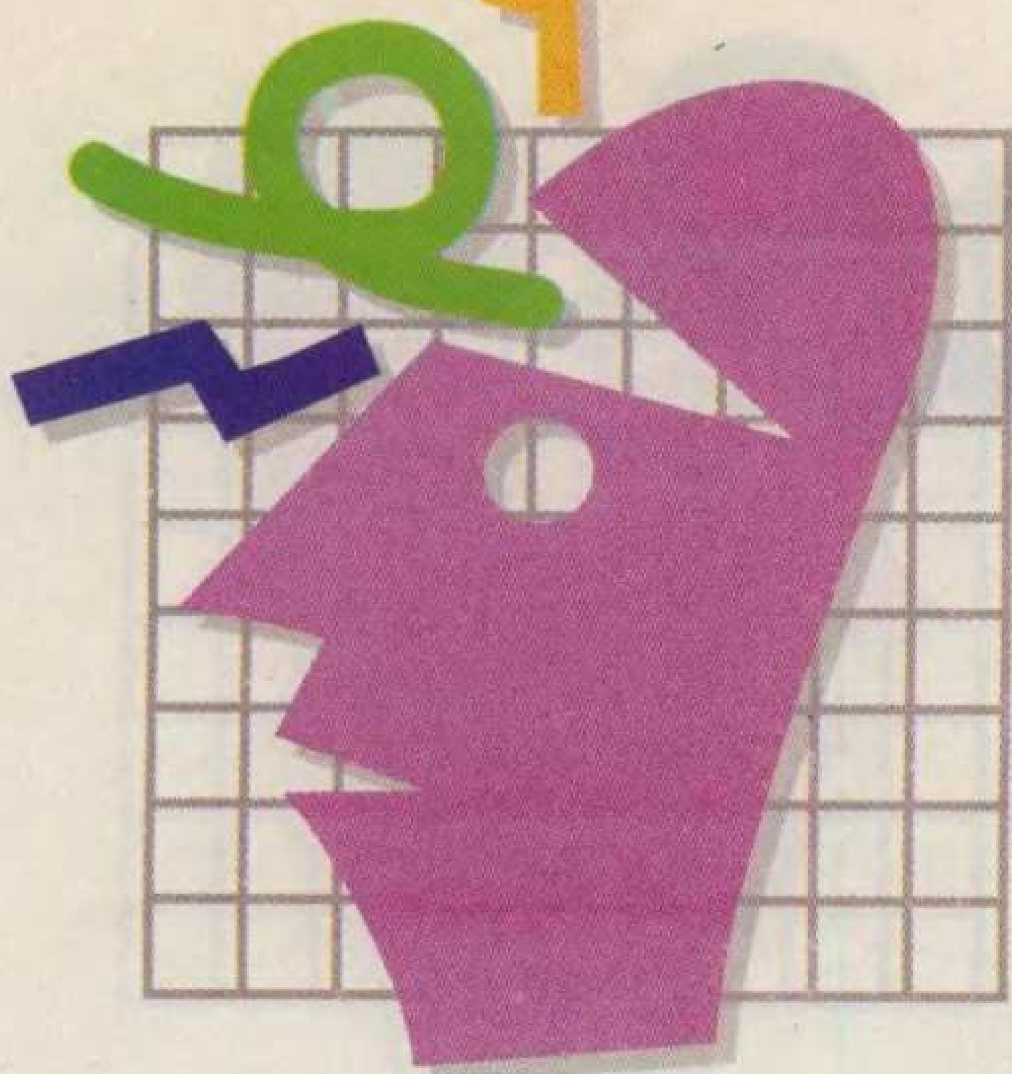
A jeśli się mylę? Bo karierę kontynuowałem z zapisanej gry na poziomie Hard. Jestem leniem – nie chciało mi się zmieniać poziomu na Easy...

Maciej Warzecha

DEFENDER OF THE EMPIRE
Lucas Arts 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	60%
Ogółem	75%





Flight of the Amazon Queen

Jungle Passion – to nowy film, w którym główną rolę ma zagrać Faye Russell. Pilot Joe King musi upewnić się, czy ta znana aktorka dostanie się bezpiecznie do afrykańskiej dżungli. Gdzieś tam szalony naukowiec postanowił udoskonalić ludzki gatunek i potrzebuje kolejnej ofiary do swoich doświadczeń – kto będzie miał pecha? Wszystko zaczyna się w momencie, gdy czarny charakter – Anderson chce wykluczyć dzielnego pilota z gry, zamykając go w pokoju hotelowym. Czy uda mu się wydostać i pokonać wszystkie przeszkody, piętrzące się na jego drodze? Zależy to wyłącznie od nas.





Flight of the Amazon Queen – to gra przygodowa. Pod względem obsługi przypomina wytwory firmy Lucas Arts. Grafika i dźwięk zostały zrealizowane w stylu klasycznym – dobrze, ale nie rewelacyjnie. W czasach czytników CD nie szokuje jakimiś nowymi pomysłami czy jakością. Stawiane przed graczem problemy nie należą do najtrudniejszych i nie trzeba mieć wielkiego doświadczenia, by spokojnie grać.

Gra niezła, jednak zrealizowana według starych schematów i trąci już teraz (!) myszką. The Flight of the Amazon Queen przeznaczona jest wyłącznie dla niezbyt wybrednych zwolenników gatunku.

Wymagania sprzętowe: 386/25, VGA, 2 MB pamięci, obsługuje podstawowe typy kart dźwiękowych.

(at)Random



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Renegade 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

Football

Po wczorajszych kompromitujących porażkach udało mi się jakoś dobrnąć kierowanym przeze mnie GKS Katowice do Finału Pucharu UEFA, w którym spotkam się z Barceloną. Moi zawodnicy właśnie wybiegają na murawę stadionu. Koło autowej linii Janoszka udziela wywiadu dziennikarzowi:

– Co myślisz?

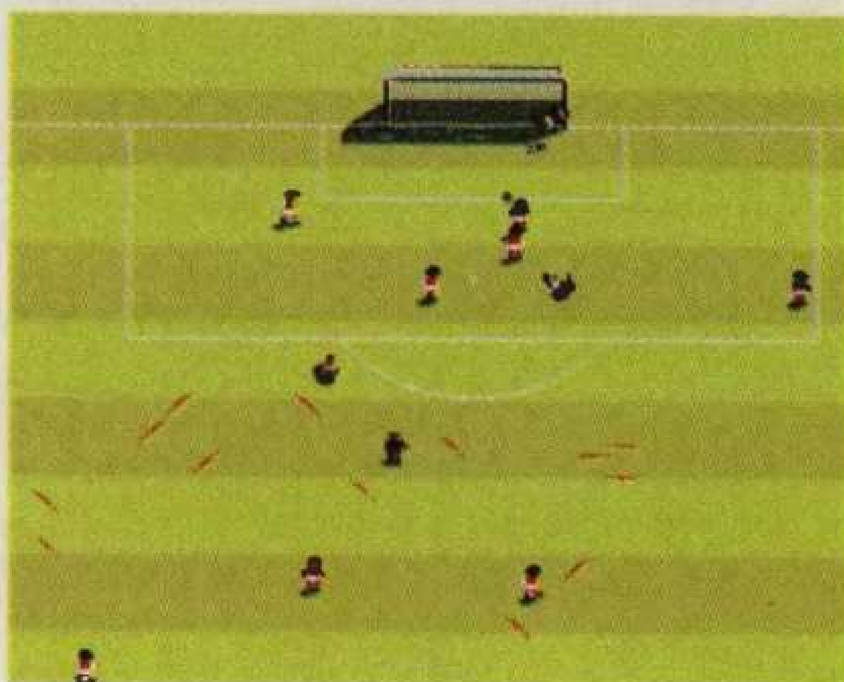
– Jesteśmy najlepsi!

– Jaki wynik przewidujesz?

– 3:0 dla Katowic!

– ...Idź się zobaczyć z doktorem.

Sędzia rozpoczął pierwsze 45 minut spotkania. Wypełniająca stadion wrzawa kibiców, odgłosy bębnów i trąbek zagłuszają sędziowski gwizdek. Sensacja! Po zbyt krótkim wybiciu Zubizarrety, Maciejewski z przewrotki uderza piłkę, która mija zdezorientowanego bramkarza i grzęźnie w siatce bramki. Jaki piękny gol! – wrzeszczy sprawozdawca. Podczas gdy oglądamy powtórkę, strzelec bramki wraz z kilkoma kolegami odprawia w narożniku boiska taniec radości. Bramkarz wyciąga piłkę z siatki i tęgim kopniakiem posyła ją na środek, gdzie Romario przygotowuje się do wznowienia gry. Stoichkov otrzymuje piłkę i przyspiesza z nią w zawrotnym tempie. Obrona gieksy nie jest w stanie go powstrzymać... wtem! Gwizdek sędziego. Na boisko wybiegła fanka Katowic. Służby porządkowe już się nią zajęły – dokładnie spałowały i trzymając za włosy przeciągnęły za linię autową. Po wznowieniu piłkę otrzymuje Eusebio, ale przypadkowo zostaje podcięty przez Ledwonia. Podbiega zdenerwowany sędzia.



– Ja tego nie zrobiłem – tłumaczy Polak.

– Widziałem Cię dziecinko – odbzykuje sędzia i „nagradza" piłkarza czerwonym kartonikiem. Wkurzony Ledwoń wypłaca sędziemu pięścią w pysk i opuszcza boisko. Sędzia leży plackiem na trawie, obok niego w niewiele lepszym stanie wyleguje się Eusebio. Facecik w białym fartuchu zapsikuje jakimś świństwem nogę piłkarza, ale po chwili kręci głową i mówi: On nie żyje.

Kopanina Football Glory, wydana przez firmę Black Legend, to dość wierna podróbka Sensible Soccer. Twórcy programu

FOOTBALL GLORY
Black Legend/Croteam 1994
Sportowa
Amiga, IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

Metal Marines



Bajeczka towarzysząca jest (jak na gry) całkiem ciekawa: mamy XXIII wiek, eksperymenty z antymaterią dały ludzkości wspaniałe źródło energii, które w rękach terrorystów... Po ich akcjach kontynenty wyglądają jak negatyw sera szwajcarskiego!

Jako dowódca sił Zjednoczonego Imperium Ziemi występujesz przeciw Zorgeufowi – despocie i rebeliantowi. Swoje bazy budujesz na wyspach. On też. Można wyposażać bazy w rozmaite budowle – obronne (bunkry, rakiety i antyrakiety), techniczno-logistyczne (elektrownia, centrum dowodzenia itp.), a także atrapy i pola minowe. Atakujesz rakietami lub desantami robotów (to właśnie owi Metal Marines!). Struktura baz nieprzyjaciela nie jest Ci na początku znana – trzeba ją rozpoznać...



Gra, co godne uwagi, chodzi pod Windows i to bardzo płynnie. Zaletą Windows jest to, że poszczególne okna gry (z mapami) można dowolnie rozszerzać, trochę tylko razi brak standardowego przycisku maksymalizacji. Przy korzystaniu z monitora 14" opłaca się grać w trybie 800x600 (jeśli 1024x768 jest niewyraźny), dla szczęściarzy od 17" wzwyż polecam 1280x1024, a nawet jeszcze więcej: dają – brać!

Obsługa gry jest bardzo wygodna, np. atak można wykonać metodą drag and drop – nawiasem mówiąc, świetnie wygląda samolocik przelatujący pomiędzy oknami gry! Z wad – można narzekać na dość kiepską koncepcję merytoryczną. Wyspy są zbudowane w sposób bardzo uproszczony (przerost formy graficznej nad treścią!) i często trudno dobrze zaprojektować bazę. Najgorsze jest jednak to, że rozgrywka kończy się wraz ze zniszczeniem centrum dowodzenia.



Zlokalizowanie go – to głównie sprawa przypadku, może się zatem zdarzyć nawet wyraźnie słabszemu przeciwnikowi, który normalnie powinien przegrać... Polecam jednak MM wszystkim użytkownikom Windows.



Maciej Warzecha

METAL MARINES

Mindscape Inc. 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	60%
Ogółem	70%

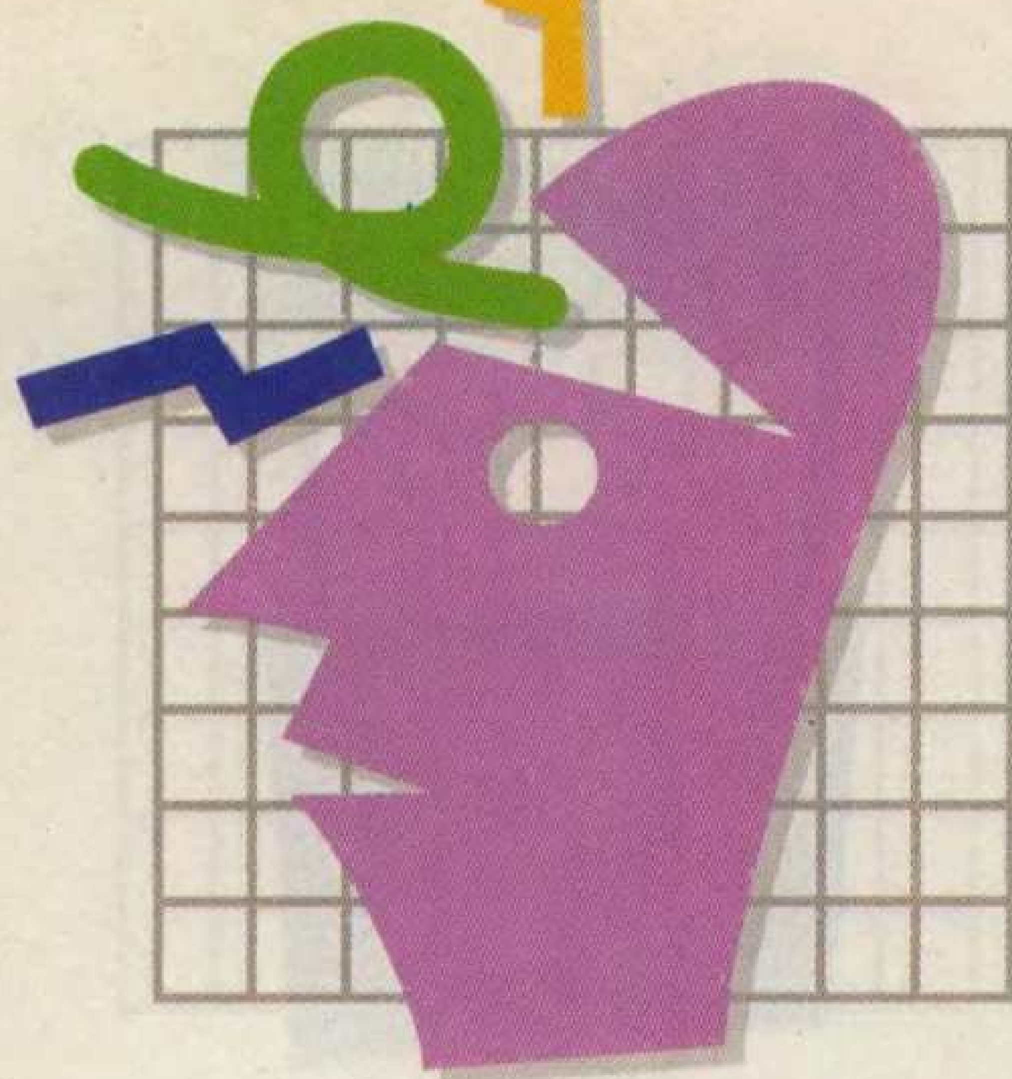
lory

zdawali sobie sprawę, że pod względem grywalności nie zdołają przewyższyć produktu Sensible Software, więc postanowili (za pomocą pewnych zabiegów kosmetycznych) zwiększyć spektakularność widowiska i okrasić je odrobiną humoru. Gra zawiera wszystkie możliwe rodzaje rozgrywek, posługuje się oryginalnymi, choć niekiedy trochę przekręconymi nazwiskami piłkarzy, zawiera blisko setkę drużyn klubowych i kilkadziesiąt reprezentacji, kilka różnych muraw boiska i – co najciekawsze – umożliwia zapamiętanie i nagranie przebiegu całego spotkania. Popełniono przy okazji trochę błędów: sędzia odgwizduje koniec spotkania nie zważając na to, czy istnieje zagrożenie dla którejkolwiek bramki, w wielu wypadkach zawodnicy za byle jaki faul usuwani są z boiska, zdarza się, że obie drużyny występują w jednakowych strojach, dość nieszczęśliwie uaktywniani są piłkarze w strefie obronnej, nie mówiąc już o tym, że niekiedy rozdwaja się piłka (?). Na szczęście nie są to błędy mogące zaważyć na grywalności, a pod tym względem gra, moim skromnym zdaniem, nie ustępuje Sensible Soccer. Niestety, nie ma szans dorównać popularnością swemu pierwowzorowi. Dzisiaj „Sensi" jest już na językach graczy całego świata, a Football Glory – to tylko jego sobowtór i tak już chyba pozostanie.





Przemysław Ścierski



Inferior

Kosmiczne strzelaniny już od dawna cieszą się sporą popularnością, tak więc prawie każda firma ma w swoim dorobku gry tego typu. Również na naszym rodzimym, polskim poletku pojawiły się pierwsze produkcje tego typu, a jedną z nich jest właśnie Inferior.

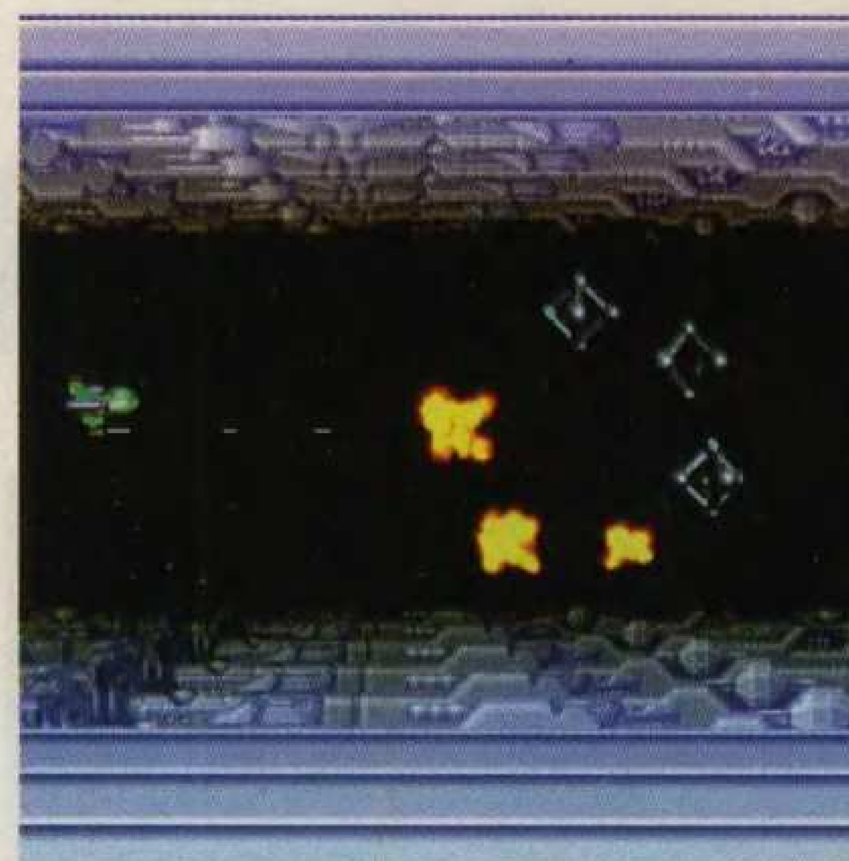
Pierwsze, co przyciąga uwagę w tej grze – to ciekawe intro. Spora kosmiczna animacja (zastosowano interesujący trick, czasami spotykany w demkach!) i intrygująca muzyka, z miejsca robią na graczu korzystne wrażenie. Nawiasem mówiąc, wielu producentów (zwłaszcza polskich) zapomina, że często właśnie ten pierwszy kontakt z grą ma decydujący wpływ na końcową ocenę.

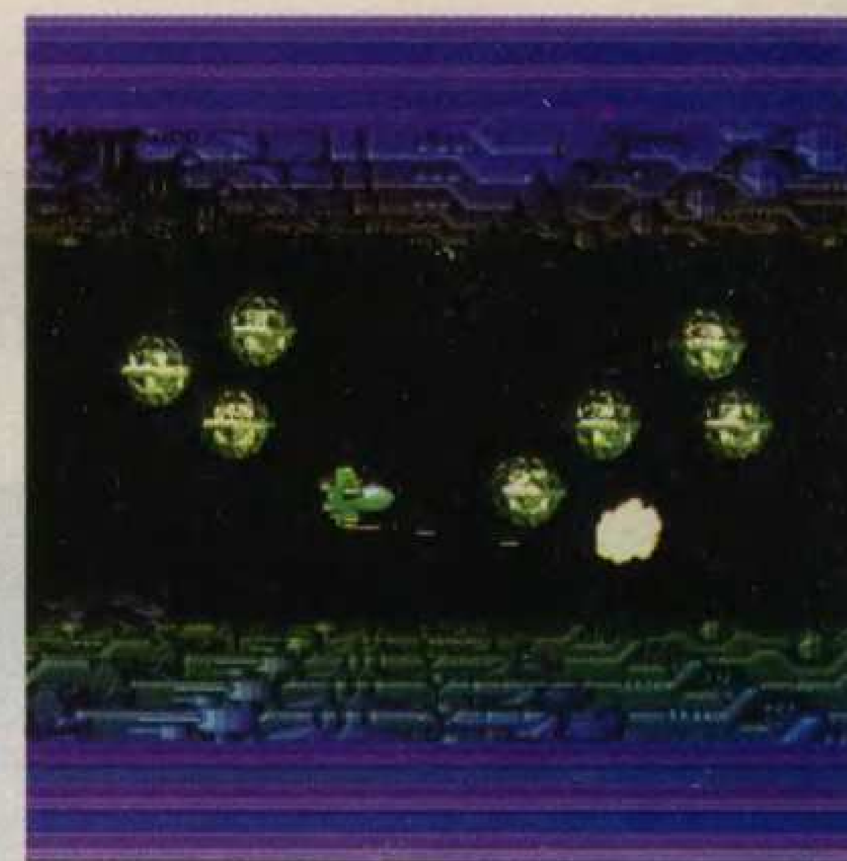
Kolejna rzecz, która nawet mnie – starego wyjadacza – zadziwiła, to dość niezwykłe opcje w menu. Dysponując pewną pulą punktów możemy je wydać na wzmocnienie manewrowości statku, szybkostrzelności broni i rozrzutu pocisków. Co ciekawsze, dla każdego ze statków da się to czynić osobno, tak więc można mieć w zespole statki o różnych charakterystykach.

Od strony technicznej gra stoi na wysokim poziomie. Autorzy posłużyli się techniką wykorzystywaną często w grach firmy Psygnosis (Shadow of the Beast czy Brian the Lion). Kilka bitplanów przewijanych z różną szybkością daje wrażenie głębi ekranu. Większość przeciwników – to obiekty renderowane (animowane).

Kolejne zalety tej gry to szybkość i dobry scrolling. Przydałoby się jeszcze bardziej efektowne wykonanie pocisków i większa różnorodność broni. Zwraca uwagę losowe (w niektórych przypadkach) pojawianie się przeciwników, co oczywiście znacznie uatrakcyjnia grę i zapobiega popadaniu w schematy. Efekty dźwiękowe i moduły (muzyka zmienia się wraz z kolejnymi poziomami) może nie są jakieś super, ale na pewno stwarzają odpowiednią atmosferę w grze.

Niestety, wydaje się, że twórcy Inferiora przesadzili nieco z poziomem trudności. Przyznam się szczerze, że miałem poważne problemy z przejściem chociażby początkowego etapu. Bardzo mała siła ognia, nie najlepsza manewrowość naszego pojazdu, a przy tym duża liczba obiektów, których należy unikać – sprawiają, że nasze zadanie jest bardzo trudne. Przypuszczam, że przeciętny gracz, po kilku, kilkunastu nieudanych próbach przejścia pierwszego poziomu ma prawo nieco się zdenerwować i może po prostu odłożyć tę grę na półkę.







Roman Sadowski



INFERIOR
EGO 1995
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	40%
Pomysł	85%
Ogółem	65%

Blackhawk

Historia stara jak świat – walka tych dobrych z tymi złymi. Tym razem kraina Tuul i – z jednej strony król Vlaros, a z drugiej – Sarlac. Niestety okazało się, że ci źli byli nieco lepsi. Nic jednak straconego... Król Vlaros przy pomocy swego nadwornego czarodzieja wysłał „gdzieś tam, daleko" swego syna, wręczając mu „świetlisty klejnot" – kość niezgody w stosunkach z Sarlakiem. W tym momencie skończyła się chlubna rola króla w historii krainy Tuul, a inicjatywa przeszła w ręce jego syna. Zanim jednak syn powrócił w rodzinne strony, upłynęło 20 lat!



BLACKHAWK
Interplay/Blizzard 1994
Zręcznościowa
IBM PC, SNES

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	80%
Pomysł	55%
Ogółem	65%



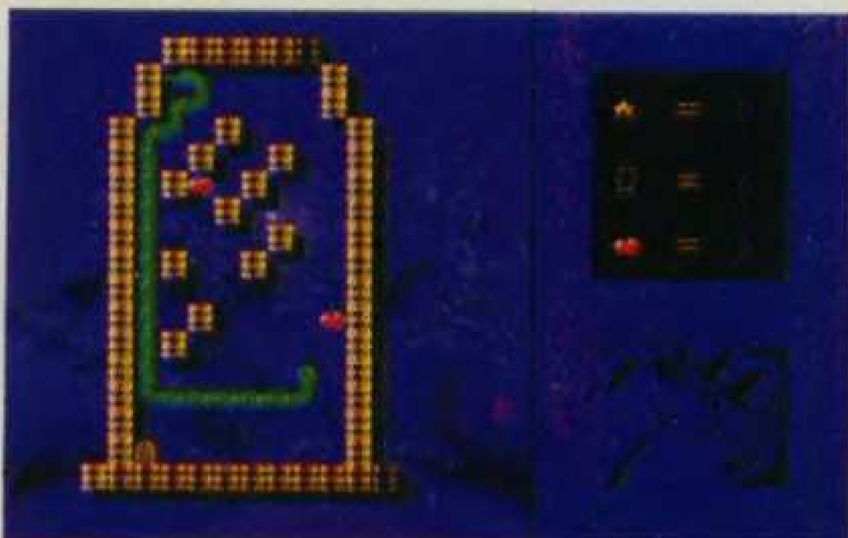


Żmija

Najnowszy produkt firmy Polskie Systemy Informatyczne dystrybuje Xland, znany z takich gier jak Electrobody czy Robbo. Żmija, bo o niej mowa, jest zdecydowanie jednym ze słabszych produktów sprzedawanych przez Xland.

Gra polega na przejściu siedemdziesięciu poziomów, po których łazi tytułowa żmija. W labiryncie brak typowych przeszkadzajek, więc aby nie było za łatwo, żmija rośnie w miarę swoich ruchów. To znaczy, ogon ciągle jest w miejscu startu, a wydłuża się tułów gada. Należy zjeść wszystkie pomidory na danym poziomie, przy okazji zbierając gwiazdki, którymi można wysadzać bomby i sprężynki, pozwalające przeskoczyć nad własnym ciałem. Jest to gra zoologiczno–zręcznościowa, z akcentem jednak na myślenie.

Grafika w tym programie jest, jeśli nie liczyć naprawdę dobrych obrazków wyświetlanych w tle, uproszczona. Dlatego nie jest to gra dla „dorosłych" graczy, a dla dzieci z okresu dolnej i średniej podstawówki. Nie może konkurować z produktami zachodnimi, ale jest na pewno dobrym prezentem np. na dwunaste urodziny. Nasza pociecha może być jednak zdegustowana takim prezentem, jeśli na jedenaste dostała to wspaniałe Pentium, z twardzielem 500 GB i 1001–klawiszową klawiaturą, zajmującą pół dużego pokoju mieszkania w blokach.







Muzyki brak. Dźwięki są... są jakieś dźwięki, niezłej nawet jakości, tylko nieco monotonne. Osobnik znany pod ps. Mateo pograwszy godzinek kilka stwierdził „Gra nie do opisania" i... użył klawisza F8.

Instrukcja, a jakże, opasłe tomisko, składające się z instrukcji instalacji gry na twardym, historyjki, skąd właściwie wziął się ten gad i jak wypełnić jego misję, którą autorzy zachęcająco nazwali „beznadziejną". I wszystko to na jednej karteczce. Kompresja jakaś, czy co? Na koniec, pozostaje łyżka miodku. Średnio inteligentny gracz, umiejący do tego posługiwać się edytorem zawartym np. w Nortonie, znajdzie plik, w którym zapisano wygląd kolejnych poziomów i sam stworzy sobie nowe, po przejściu tych 70 w dwa wieczory (jak się przyłoży i pomyśli).

ŻMIJA
PSI 1994
Logiczna
IBM PC

Grafika	60%
Dźwięk	40%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	55%

płk. w st. spocz. Wiktor Kozłowski

Od redaktora: co do przechodzenia w dwa wieczory... wstyd się przyznać, ale jest parę poziomów, których żadną metodą przejść nie mogę. A co do moich wrażeń ogólnych – patrz recenzja gry Boppin'.

k

Okres to nieco długi, tak długi, że postęp techniczny w Tuul okazał się szokujący. Skończyły się czasy mieczy i toporów, a czarne charaktery weszły w posiadanie całkiem sympatycznych giwer. Syn króla także jest uzbrojony w odpowiednie urządzenie...

Blackhawk – to platformówka połączona ze strzelaniną. Grafika dobra, choć nie nadzwyczajna. Ładnie prezentuje się „animowany" wstęp. Oprawa dźwiękowa przeciętna.





Scenariusz, nieco chaotyczny, nie jest żadną rewelacją, jednak jego realizacja – całkiem sympatyczna. Gra się bardzo dobrze. Szczególnie dlatego, że Blackhawk przypomina nieco Prince of Persia. Myślę tutaj o animacji postaci. Jednak możemy lepiej (dokładniej) kontrolować bohatera. Akcja rozgrywa się w mrocznych podziemiach pełnych kościotrupów i niewolników. Wokół pełno akcesoriów charakterystycznych dla gier tego typu: bomb, pułapek, napojów leczniczych, zamkniętych drzwi, kluczy, mostów, drabin i wind. Nie mogło też zabraknąć gromady przeciwników. Na szczęście nie są oni pozbawieni humoru, choć przyczyny ich wesołości są raczej specyficzne.

Ciekawa jest możliwość ukrycia się „w cieniu" (klawisz kursora do góry). Przeciwnicy mogą wtedy strzelać do woli, a Sokół jest bezpieczny. Wystarczy poczekać do momentu, aż wyczerpie im się amunicja (przeładowują broń) i wtedy wpakować im kulkę. Od niewolników pracujących w podziemiach można uzyskać różne informacje, a niekiedy nawet konkretną pomoc (np. bombę).

Gra niezbyt oryginalna, jednak całkiem przyjemna i warta bliższego poznania.

(at)Random

Za żelazną bramą

Plotki rozsiewane przez wrogie niebieskie siły głosiły, że gry „wolfensteinopodobne” na Amigę nigdy się nie pokażą, gdyż komputer ten nie jest zdolny do odpowiednio szybkiego przetwarzania „trójwymiarowej” grafiki. Jednak ostatnio wszyscy amigowcy dostali namacalny dowód, iż nie jest to prawda. Co ciekawsze, jedną z pierwszych komercyjnych gier wykorzystujących ten „engine” wyprodukowali Polacy.

„Za żelazną bramą” przenosi nas w przyszłość – w XXII wiek. Roboty strzegące więzienia podniosły bunt. Jako cyborg – agent sił specjalnych, zostajesz wysłany z zadaniem uporządkowania tego całego bajzlu, czyli po prostu wysadzenia w powietrze więzienia z zawartością (nie lepiej od razu spuścić atomówkę?). Zanim jednak odnajdziesz bombę i uruchomisz jej zapalnik, czeka Cię długa i niebezpieczna droga. Zbuntowane roboty nie próżnują, a dowództwo jak zawsze kierując się wrodzonym skąpstwem uznało, że nie warto wydawać na Ciebie pieniędzy dając Ci odpowiedni sprzęt, jeśli możesz go znaleźć w więzieniu.

Gra jest praktycznie strzelaniną z kilkoma elementami przygodowymi. Poza unicestwianiem wszystkiego, co się rusza, musisz jeszcze zbierać najrozmaitsze klucze i karty magnetyczne, a także elementy opancerzenia i cały arsenał broni i amunicji. Po przejściu każdego poziomu otrzymujesz kod, można też wydać część pieniędzy, otrzymanych za niszczenie robotów, na dodatkowe wyposażenie.

Jeśli chodzi o jakość wykonania gry – do Dooma i okolic jeszcze bardzo jej daleko. Większość ścian oraz podłogi i sufity są jedynie cieniowane, tylko w nielicznych miejscach rozsiano jak rodzynki tekstury z prawdziwego zdarzenia. Przeciwnicy także nie grzeszą wyrafinowaniem – są to proste obiekty w jednolitych kolorach. Dzięki takim uproszczeniom program chodzi zadowalająco nawet na najsłabszych Amigach. Od strony muzycznej gra też się nie wyróżnia, choć dobrze dobrane sample stwarzają właściwą atmosferę. Mamy aż cztery sposoby sterowania w grze, jednak tylko kombinacja klawiatury i myszy była dla mnie użyteczna. Ogólna grywalność jest dość wysoka, choć niewątpliwie byłaby jeszcze wyższa, gdyby urozmaicić grafikę. Niestety, gra nie ma możliwości instalacji na twardym dysku. Wadę tę częściowo rekompensuje wykorzystywanie przez program dodatkowej pamięci, gdzie przetrzymywana jest część danych.



W sumie gra „Za żelazną bramą” jest dość interesującą pozycją, zwłaszcza od strony technicznej, choć do prawdziwego hitu jeszcze jej sporo brakuje – szczególnie od strony graficznej.



Roman Sadowski

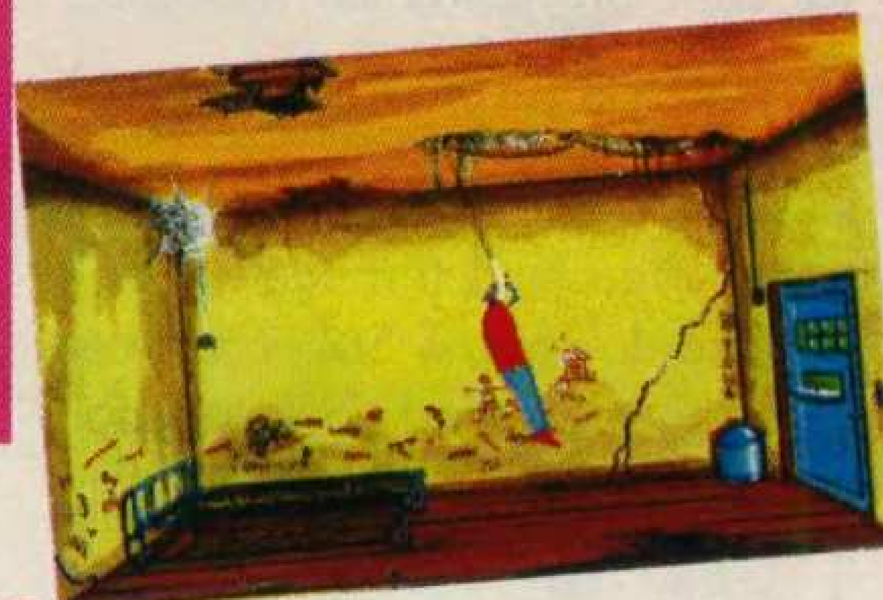


ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
EGO 1995
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	65%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	75%

Teenagen

Niedobrze jest, gdy w życie zwykłego nastoletniego cywila zaczynają się mieszać tzw. służby specjalne, wspomagane ponadto przez siły nadprzyrodzone. Mógł się o tym przekonać niejaki Marek Hopper, uczeń liceum – wskazany przez wróżkę jako ochotnik do kandydowania na agenta specjalnego. Musi on wyjaśnić zagadkę znikania zapasów złota z najlepiej strzeżonych banków świata – z którą nie dają sobie rady najlepsi detektywi. Przedtem jednak musi odbyć trudną edukację w tajnym ośrodku szkolenia agentów...



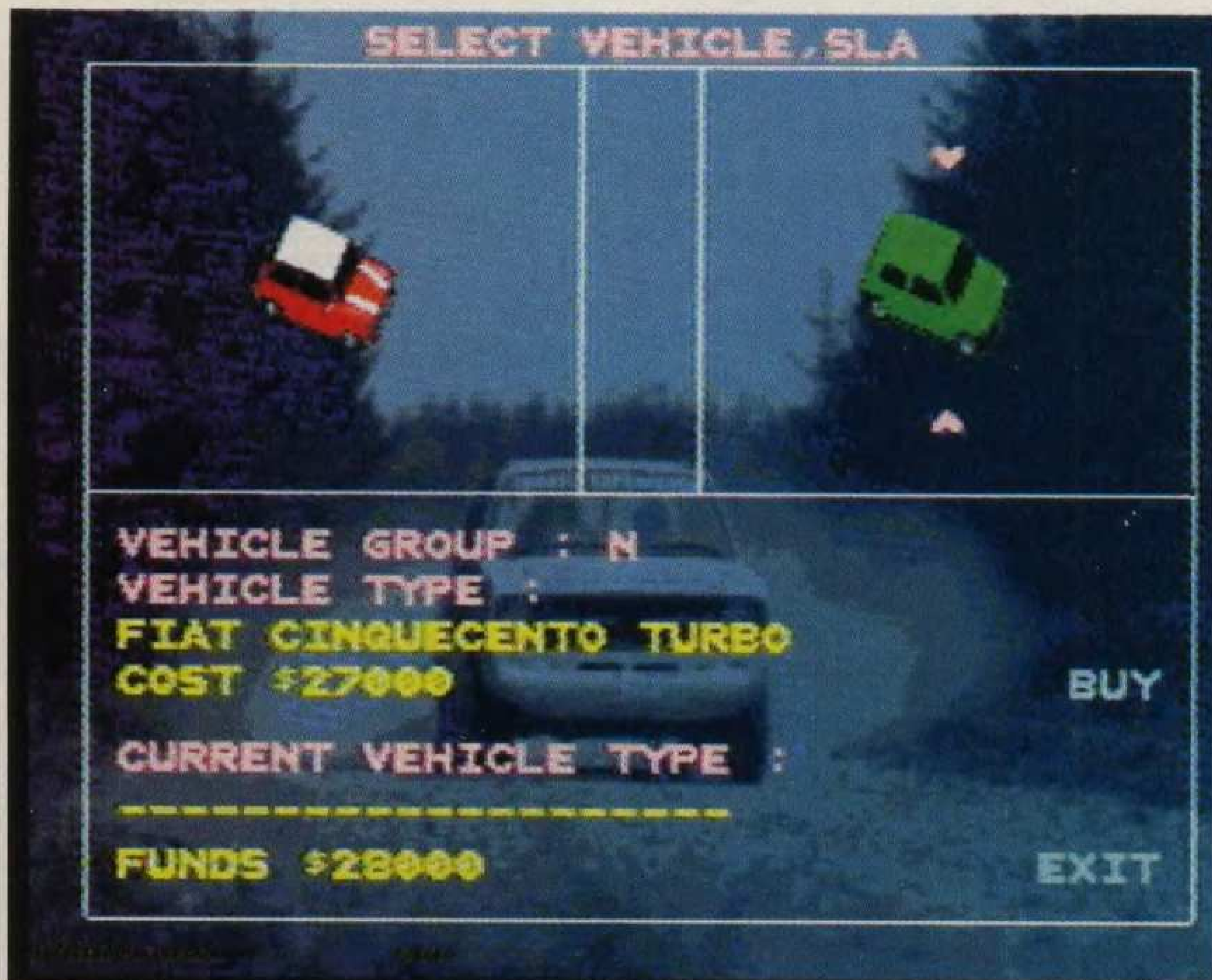
Taka jest fabuła świeżutkiej gry firmy Metropolis, zatytułowanej Teenagent. Jest to oryginalna polska gra przygodowa. W odróżnieniu od starszych gier tego typu, w tej autorzy do maksimum uprościli sterowanie postacią – teraz wystarczy jedynie kliknąć na wskazany myszą przedmiot, a nasz agent wypowie odpowiednie słowa lub wykona zadaną czynność. Od gracza wymagana jest bardzo duża doza poczucia humoru i specy-





Powerdrive

Gra z założenia miała być zupełnie „nowym" wyścigiem, a to ze względu na połączenie dwóch elementów: izometrycznej grafiki 3D i wysokiego realizmu prowadzenia pojazdu. Krok w nieznane wiąże się oczywiście z ryzykiem. Ryzyko to często się opłaca, równie często jest powodem kompletnej klapy. Jeśli chodzi o Powerdrive, to można powiedzieć, że firma U.S. Gold, nie ciesząca się zresztą dobrą opinią, utrzymała poziom i spłodziła knota.



No, ale uprzedzam trochę fakty, więc po kolei. Gierczyna wita nas szokującą czołówką – grafika w trybie tekstowym (chyba), dźwięk... grrr. Styl taki, czy co? Kupujemy wozik – Mini Morris albo Cienko Cienko, bo na razie na inne (Clio, Astra, Escort, Celica) nam nie styka. Reszta kasy wędruje do kieszeni organizatorów rajdu, bo jeśli jeszcze nie wiecie, będziemy uczestnikami czegoś w rodzaju rajdu. Na każdy z etapów składać się będą krótkie odcinki czasowe, pola manewrowe i pojedynki „jeden na jednego". Wszystko to za sprawą sterowania jest prawdziwym bagnem. Okazuje się, że szumnie zapowiadany element symulacyjny sprowadza się do wymuszenia na grającym niewiarygodnej dokładności w „kręceniu" dżojem. Prawdziwy koszmar! Mało tego. Wozik komputera (we dwóch grać się nie da), z którym przyjdzie nam się użerać, to znaczy ścigać, nie dość że jeździ bezbłędnie, to na dodatek przy bliższych kontaktach nie przestrzega zasad fair play. Wyć się chce!



Mniej ambitnym z góry odradzam zakup gry, w przeciwnym razie stargają sobie nerwy, a przecież jest tyle innych, prostszych i lepszych zręcznościówek.

Osobiście zmusiłem się jednak do ukończenia kilku pierwszych rajdów. Monte Carlo, Kenia i Finlandia różniły się tylko pod względem graficznym, bo samochód zachowywał się identycznie na każdym podłożu, z wyjątkiem krótkich oblodzonych odcinków drogi, na których prawie nie reagował na ruchy joysticka. Partactwo!

Pomimo że jestem fanatykiem wszelkich wyścigów a'la Skidmarks i Micromachines, gra Powerdrive niczym mnie nie zachwyciła. Powiedziałbym nawet, że poczułem do niej wstręt.

Przemysław Ścierski

POWERDRIVE
U.S. Gold 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, SNES

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	50%
Pomysł	50%
Ogółem	50%



ficznej wyobraźni, pozwalającej na wykręcanie bliźnim różnych numerów. Najlepiej bawią jajeczne komentarze kolegi Marka (duże brawa dla autorów scenariusza). Gra ma ponadto świetną grafikę, aczkolwiek na najgłośniejsze brawa zasługuje animacja, dopracowana pod względem szczegółów niemal do perfekcji. Jeśli chodzi o dźwięk — to, w odróżnieniu od produktów zachodnich, poza kartami dźwiękowymi można posługiwać się jeszcze ciągle głośniczkiem – dobra wiadomość dla rodzimych menedżerów korzystających z notebooków, dotychczas odciętych od komputerowej rozrywki w godzinach pracy. Niestety, gra ma kłopoty z obsługą klonów Sound Blastera, na których w takich wypadkach można emulować tylko AdLib.

TEENAGENT
Metropolis 1995
Przygodowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	95%



All in all – świetna rozrywka, niebezpieczeństwo totalnego uzależnienia się na kilka ładnych godzin lub dni.

Przemek Wnuk

Producent: METROPOLIS, software house, ul. Skłodowskiej-Curie 92, 59-300 Lubin, tel. (0-76) 47-85-81, fax (0-76) 46-85-82

American Laser Games

Niespełna dwa lata temu firma o takiej nazwie wpadła na pomysł dość ciekawy – merytorycznie poprawny, moralnie estetyczny, pobudzający manualnie i otwierający szerokie możliwości puszczania „wodza fantazji". Jednym słowem, digitalizowaną rzeczywistość wciśnięto na kilkaset megabajtów dysku optycznego. Idea? Prosta. Bad guyz vs dobras revolwerowcas – czyli Ty w różnych wcieleniach.

Zasadnicze założenia nie zmieniły się od czasów gry MadDog MacCree. Wskazujesz kursorem swój cel i po sprawdzeniu tabeli okresów ochronnych podejmujesz decyzję naciśnięcia spustu. Ponieważ wtedy na ogół jest już za późno i dawno leżysz martwy, lepiej walić w ciemno. Czasami pod lufę nawinie się jakaś kobitka z dzieckiem albo staruszek z krzywą laską... po prostu folklor.

Z racji założeń strzelankowych – tematyka serii American Laser Games nie może być zbyt zróżnicowana. Obydwaj MadDogowie wrośnięci byli w rewolwerowo-whiskową tematykę Dzikiego Zachodu. Na szczęście firma uznała ten temat za wyczerpany. Akcja **Crime Patrol** i **Drug Wars** (de facto jest to Crime Patrol 2 o zmodyfikowanym tytule) toczy się w paskudnym świecie końca XX wieku – w królestwie terroryzmu i brutalności.

Pierwszą część potyczek z przestępczym półświatkiem zaczynasz od służby w policji; systematyczne awanse, rekomendacje i nominacje doprowadzają Cię w końcu do elitarnego oddziału Delta. Końcowa faza jest naprawdę trudna. Przeciwnicy pojawiają się tak szybko, że reakcje gracza muszą być instynktowne. Dojście do ostatniego etapu potyczek możliwe jest tylko dzięki nagrywaniu stanu gry na dysk. Ja wymiękłem na lotnisku – w terminalu z czambułem terrorystów wyciągających broń z prędkością światła. Nie muszę chyba dodawać, że strzelanie do bandziora nieuzbrojonego jest sprzeczne z przysięgą Sokratesa i po kilku próbach kończy się lakonicznym Game Over i którąś z licznych scenek rodzajowych, przedstawiających Twojego dowódcę ze smutną miną mówiącego z wyrzutem: „Do widzenia, Stefan."

CRIME PATROL
DRUG WARS
SPACE PIRATES

Zręcznościowa
IBM PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%



Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie kilku jednocześnie dostępnych misji na każdym poziomie. Zamiast bezskutecznie walić przez godzinę do jakiegoś typa, który jest zdecydowanie szybszy od Twojej wysłużonej myszki i do tego losowo pojawia się w najgłupszych miejscach ekranu, możesz wybrać jedno z trzech pozostałych zadań i zrelaksować się przy nim. Zaręczam, że po powrocie do uciążliwego debilka z przedostatniego zdania, położysz go już bez większego trudu.

Z moich obserwacji wynika, że do zrealizowania Kryminalnej Czujki zużyto 300 kg materiałów wybuchowych, wysadzono w powietrze kilkanaście samochodów, kilka domów, motorówkę (Drug





Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

N a d e s ł a n o

Digital Warriors

Jest to nieco uproszczona i ubarwiona wersja Wojen Rdzeniowych. Gra polega na pisaniu programów w zbliżonym do asemblera języku. Programy te sterują następnie działaniami czołgów, zmagających się ze sobą w urozmaiconym terenie. Gra zawiera kilka lekcji języka oraz pakiet przykładowych „wojowników".

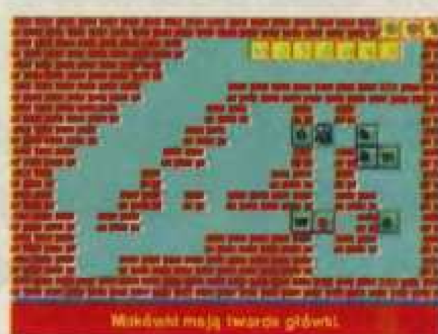
Producent:
Polskie Systemy Informatyczne
Dystrybutor:
xland software publishing,
skr. poczt. 57,
31-557 Kraków
IBM PC/AT, VGA



Nienawidzę ortografii

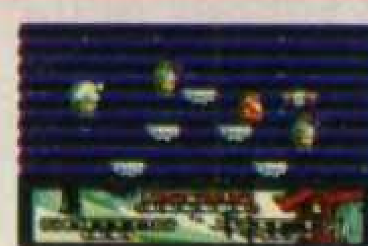
Gra edukacyjna, nieco przypominająca legendarny Sokoban. Kierując małym samochodzikiem – układasz słowa z ruchomych literek. Twórcy gry poświęcili nieco grywalności na rzecz walorów edukacyjnych – na ekranie widzimy tylko słowa we właściwej pisowni.

Producent i dystrybutor:
AJT Soft, skr. poczt. 40, 26-609 Radom 11
IBM PC/AT, VGA



Santa's Xmas Caper

Platformówka. Sterując Świętym Mikołajem, musisz odzyskać zgubione prezenty.

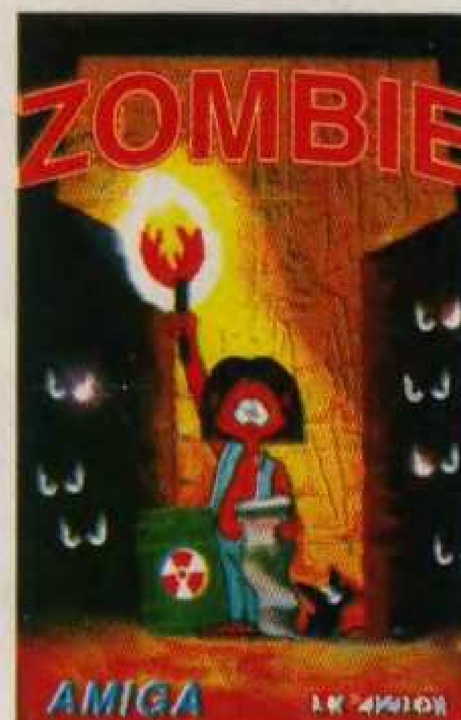


Producent:
Zeppelin Games Ltd
Dystrybutor:
LK Avalon
Amiga 500/600/1200 1 MB RAM; IBM PC/AT, VGA

Zombie

Platformówka. Sterując monterem Czaką, musisz wydostać się z zamurowanej piramidy.

Producent i dystrybutor:
LK Avalon
Amiga 1 MB



Titanic Blinky

Platformówka. Sterując duszkiem Blinkym, musisz pokonać złego doktora na pokładzie Titanica – jego statku-bazy.

Producent:
Zeppelin Games
Dystrybutor:
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów
Amiga 500/600/1200



Wars – ta scena jest świetna) i spalono kilkunastu statystów. Współczynnik zużycia amunicji nie przeskoczył jednak Sylwestra Stallone – tylko 24,5 pocisku na minutę.

Trochę inną fabułę oferują **Space Pirates**. Oczywiście, nieodzowna walka dobra ze złem jak najbardziej została zakontraktowana, jednak – jak wskazuje sam tytuł – rozgrywka toczy się w odległej przyszłości i bohater do zabijania używa nowoczesnej myśli technicznej, czyli lejzerowego pistoletu. Zmieniono trochę efekty dźwiękowe. Nie ma już „pif–paf". Jest za to melodyjne „bząąą". Źli guyz mówią „aaaaa" i „achrrr", a trafieni w krocze – mówią to samo, tylko z podwojoną częstotliwością.

Zatrzymana animacja nie przypomina w niczym pięknych gifów z panienkami, ale w końcu nie w tym rzecz. Ożywiona grafika jest świetna – dynamika akcji w sumie nie pozwala zbyt długo przyglądać się kwadratom tworzącym biusty policjantek. Ludzka mowa, której jest pod dostatkiem – to sample o dość dobrej jakości, do których z powodzeniem wystarcza zwykły Sound Blaster. Cena każdej z tych trzech gier wynosi 129 zł.

Koniecznie w to pograjcie. Pożyczcie od kumpla, kupcie, naciągnijcie ojca – nie wiem. I przyślijcie mi kartkę, jak przejdziecie terrorystów.

Hasta la Vista...

Baby...





P-38

Pierwszy polski symulator lotu, w którym gracz zasiada za sterami amerykańskiego ciężkiego myśliwca P-38 Lightning. Czekamy na symulator PZL P-37 Łoś!



Producent i dystrybutor:
AO Sp. z o.o., skr. poczt. 12, 03-414 Warszawa
IBM PC 386 DX40, 4 MB RAM, 8 MB HDD, Covox, SB

Tym razem GamblerClub, z uwagi na szczupłość miejsca (tylko jedna strona), w nieco odmiennej postaci.

Nie publikujemy pełnej oferty gier znajdujących się w sprzedaży wysyłkowej, a jedynie nowe gry — „stara" oferta (opublikowana w numerze 3/95) pozostaje w mocy (można z niej zamawiać po nie zmienionych cenach).

Zwracam uwagę na pojawienie się w sprzedaży wysyłkowej trzech nowych gier dla użytkowników komputerów Amiga — są to gry firmy „EGO".

Przybył także nowy sklep honorujący kartę GamblerClubu — tym razem we Wrocławiu. Oferuje on nie tylko stałą zniżkę dla klubowiczów (3%), ale także kilkumiesięczną superofertę, dzięki której będzie można kupić np. Atari Falcon z ponad 20% upustem!

KOMUNIKAT ZIP SOFT

Oto czterech wytrwałych graczy, którzy w lutym ukończyli grę Phobos'99 i wysłali do firmy ZiP Soft swe karty rejestracyjne:

Stefan Szynalski z Rudy Śląskiej
Tomasz Walczak z Poznania
Marcin Warwas z Rybnika
Bartosz Zakrzewski z Sosnowca

Wśród zwycięzców firma postanowiła rozdzielić dwa Komputerowe Słowniki Angielsko-Polskie w wersji 5.5 oraz dwa CD-ROM z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów.

Oferta specjalna Consumer Electronics Trade

Do końca czerwca 1995 członkowie GamblerClubu mogą skorzystać z oferty specjalnej firmy Consumer Electronics Trade (50-550 Wrocław, ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656):

Produkt	Cena detaliczna	Cena klubowa	Oszczędność
Atari Jaguar (+ gra Cybermorph)	999 zł	899 zł	10%
Atari Lynx (+ gra niespodzianka + California Games + zasilacz i kabel ComLynx)	422 zł	349 zł	17%
Atari Falcon030/4/170HDD (+ Mono SVGA 14" + Speed32MHz + ScreenUp! + akcesoria i oprogramowanie: Atari Works/Speedo, Musicom, PhotoStudio i in.)	5 005 zł	3999 zł	20%

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr.kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena det.	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	Amiga	3.5"	1MB	15.00 zł	11.00 zł
136	Inferior	EGO	Amiga	3.5"	1MB	19.00 zł	13.00 zł
137	Za Żelazną Bramą	EGO	Amiga	3.5"	1MB	24.00 zł	17.00 zł

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej trzy: EGO, IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator Gamblera. Wystarczy więc opłacić – korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru – prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły.

W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) – Amigę i PC. W tym miesiącu odnotowaliśmy minimalny wzrost liczby użytkowników Amigi korzystających ze sprzedaży wysyłkowej GamblerClubu (w stosunku do użytkowników PC) – o 0,2%. Proporcje układają się następująco:

PC	67.1%
Amiga	32.9%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	16.22%	1	0
2	Harpoon	13.96%	2	0
3	Space Hulk	6.31%	3	0
4	Civilization	5.86%	4	0
5	Dune	5.86%	5	0
6	Birds of Prey	5.41%	10	4
7	Dungeon Master	4.50%	6	-1
8	Deluxe Paint IV	4.05%	8	0
9	Lure of the Temptress	4.05%	9	0
10	Powermonger	4.05%	7	-3
11	Syndicate	4.05%	12	1
12	Wing Commander	4.05%	13	1
13	Indianapolis 500	3.15%	11	-2
14	688 Attack Sub	2.25%	16	2
15	NAM	2.25%	14	-1
16	Shadowlands	2.25%	17	1
17	Theme Park	2.25%	15	-2
18	Flashback	1.80%	19	1
19	F-117A	1.35%	18	-1
20	Pirates!	1.35%	-	nowość

Sytuacja jest stabilna (choć nie tak jak przed miesiącem). Warto zauważyć wzrost zainteresowania grą Birds of Prey (mimo że to nie nowość w naszej ofercie). W drugiej tabeli – zakupów dokonywanych przez użytkowników PC – przetasowania są większe. Imponująco wypadł awans gry Flashback.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	zmiana pozycji
1	Privateer	8.02%	1	0
2	Strike Commander	6.01%	2	0
3	Buzz Aldrin's Race into Space	4.23%	3	0
4	Lure of the Temptress	4.01%	4	0
5	Seal Team	3.79%	6	1
6	Harpoon	3.56%	5	-1
7	Flashback	3.34%	16	9
8	Powermonger	3.34%	11	3
9	Syndicate	3.34%	8	-1
10	Dune	3.12%	7	-3
11	Ultima VII	3.12%	9	-2
12	Phobos '99	2.90%	10	-2
13	Civilization	2.45%	12	-1
14	Dungeon Master	2.45%	13	-1
15	V for Victory III	2.45%	14	-1
16	Carriers at War	2.23%	15	-1
17	Michael Jordan in Flight	2.23%	17	0
18	Ultima Underworld	2.23%	18	0
19	Betrayal at Krondor	2.00%	19	0
20	688 Attack Sub	1.78%	22	2
21	Incredible machine	1.78%	20	-1
22	Shadowlands	1.78%	21	-1
23	FIFA International Soccer	1.56%	27	4
24	Hand of Fade (PL)	1.34%	-	nowość
25	Heroes of the 357-th	1.34%	23	-2
26	MiG 29 M	1.34%	31	5
27	Ultima Underworld II	1.34%	24	-3
28	Wing Commander	1.34%	-	nowość
29	Birds of Prey	1.11%	25	-4
30	F-15 Strike Eagle III	1.11%	26	-4
31	Indianapolis 500	1.11%	28	-3
32	IndyCar Racing	1.11%	29	-3
33	Legacy	1.11%	30	-3
34	Quest for Glory	1.11%	32	-2
35	Seawolf	1.11%	-	nowość

Za miesiąc następne notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

Sklepy GamblerClubu

Przybył nam kolejny sklep honorujący karty GamblerClubu – tym razem we Wrocłwiu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z Tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Oferta specjalna: do końca czerwca ekstra zniżki! (patrz ramka obok)

KRONIKA TOWARZYSKA

Turbo upadek

Znana m.in. z serii popularnych kompilatorów „turbo" – Turbo C, Turbo Pascal, a także (co może mało kto pamięta) Turbo Basic –firma Borland, powoli chyli się ku upadkowi. Ostatnio z funkcji prezesa zrezygnował założyciel i długoletni prowadzący Borlanda – Philippe Kahn. Może nie byłoby w tym nic istotnego, szczególnie dla elektronicznych szulerów, gdyby nie fakt, że duża część ulubionych gierek została napisana właśnie w językach Borlanda. Nadchodzi koniec ery turbo? (in)

Donosiciel potrzebny od zaraz

Inicjatywa organizacji Business Software Alliance (BSA), polegająca na wypłacaniu premii za donos o nielegalnym oprogramowaniu, spotkała się z zaskakująco słabym odzewem. Przez prawię pół roku od jej ogłoszenia, w Wielkiej Brytanii zanotowano jedynie 70 takich premiowanych donosów. Coś mało. Za Stalina dzielni młodzieńcy donosili nawet na swoich tatusiów, że są kułakami i wrogami ludu. Ale nagrodą za to była Złota Gwiazda Bohatera Związku Radzieckiego i związane z nią zaszczyty. Mamy więc inną propozycję. Niech BSA pozwoli donosicielom skopiować za darmo najnowsze gierce. Wtedy na pewno znajdzie się mnóstwo Pawlików Morozowów. (in)

Giełda bliska upadkowi?

A tymczasem na naszej warszawskiej giełdzie przy ulicy Grzybowskiej software kopiuje się bez większych problemów. Już nie na dyskietkach. Na CD. „Z dyskietkami za dużo kłopotów" – powiedział In Nowatorowi znajomy pirat, pociągając z butelki na swoim stoisku rum (nomen omen) „Piracki" – „a z tasiemki długo się zgrywa". Coś w tym jest. Lecz – niestety, a może na szczęście – rodzimym korsarzom dobiera się do skóry coraz więcej firm, z IPS na czele. Plotkarze mówią, że grożono procesem prezesowi firmy Marmit (organizatora giełdy na świeżym powietrzu) i dyrektorce szkoły podstawowej (druga część giełdy korzysta z jej pomieszczeń). Ile w tym prawdy – nie wiadomo. Na razie po giełdzie chodzą dziarscy chłopcy w czarnych mundurkach, czyli ochroniarze Marmitu i wyławiają biednych piratków (czyt. — naiwnych, próbujących opchnąć na dyskietkach dwie gierki). Grube ryby mają się nieźle. (in)

Pamiątkowe zdjęcie

z wręczenia nagrody głównej konkursu grudniowego Ślimak. Uśmiech na twarzy zwycięzcy, Macieja Żyłki z Dębicy, mówi wszystko. W siedzibie Wydawnictwa Lupus odbiera właśnie Jaguara – konsolę 64-bitową z rąk Tomasza Talkowskiego, prezesa firmy „Atar system" z Wrocławia. (md)





ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

IRON ASSAULT

Trwa walka pomiędzy wielkimi korporacjami. Ty, dowodząc potężnymi robotami, masz za zadanie opanować świat. Musisz dbać o odpowiednie wyposażenie, pilnować spraw finansowych, zaopatrywać się w coraz bardziej śmiercionośną broń i, przede wszystkim, starać się podnieść własną rangę. Twórcy



gry położyli również nacisk na strategiczne planowanie gry. Iron Assault ponoć przypomina nieco gry Iron Angel i Syndicate 2. Producent: Virgin. Termin: styczeń 1995. Komputer: IBM PC. (jp)

LORDS OF MIDNIGHT – THE CITADEL

Przeniesienie na IBM PC starej (ponad dziesięcioletniej) gry na Spectrum. Zaczynasz grę dowodząc oddziałem sześciu żołnierzy, potem rozbudowujesz swą armię. Ciekawostką jest fakt, że Lord of Midnight jest pierw-



szym programem, w którym czas gry płynie nawet wtedy, kiedy gracz wyłączy komputer(!!!). Producent: Domark. Termin: luty 1995. Komputer IBM PC. (jp)

STONEKEEP

Gra zapowiadana od lat, jako cud na rynku RPG. Król Cieni i jego armia skradli Jabłko Życia.



Bogini Thera wybrała właśnie Ciebie, abyś pokonał zło. W programie (jak to bywa w RPG) będziemy penetrować tunele, rozwiązywać zagadki i pokonywać groźne bestie. Grafika 3-D. Producent: Interplay. Termin: styczeń 1995. Komputer: IBM PC. (jp)

SUPER STREETFIGHTER II

Nowe wcielenie Streetfightera II. Lepsza grafika, dodatkowe ruchy specjalne, atrakcyjniejsze



walki. Jest już wersja na konsole. Producent: U.S. Gold. Termin: styczeń 1995. Komputer: IBM PC. (jp)

11-TH HOUR

Mocno opóźniona druga część wspaniałej przygodówki 7-th Guest. Grafika, ponoć, rewelacyjna. Producent: Virgin. Termin: marzec 1995. Komputer IBM PC. (jp)



MORTAL KOMBAT 2 – UPDATE DISK

Nowe postacie, zestaw absolutnie niesamowitych ciosów. Nowość – walczący zyskują dodatkowe możliwości w miarę wygrywania walk (więcej punktów wytrzymałości z walki na walkę). Fantastyczny turniej na wyspie Katushai gromadzi stwo-



ry rodem z fantasy: minotaury, harpie, gryfy itp. Komputer: IBM PC i Amiga. (jp)

ELDER SCROLLS 2 – DAGGERFALL

Kontynuacja Areny, która wzbudziła wiele kontrowersji. Jednak plusem tego cyklu jest: świetna grafika, bardzo dokładna charakterystyka postaci, niezwykle wygodny interfejs użytkownika, ogrom penetrowanej krainy. Przy posusze na progra-



my RPG Daggerfall będzie niewątpliwie wydarzeniem. Producent: U.S. Gold. Termin: kwiecień 1995. Komputer: IBM PC. (jp)

PRISONER OF ICE

Gra inspirowana prozą najwybitniejszego twórcy horroru, H.P. Lovecrafta. Akcja jej toczy



się w czasie II wojny światowej i mówi o eksperymentach, które mają przynieść zwycięstwo nazistom. Prisoner of Ice – to gra przygodowa o dwóch alternatywnych zakończeniach. Twórcy zapewniają, że jest przerażająca! Ale czy w takim samym stopniu jak literacki pierwowzór? Producent: Infogrames. Termin: kwiecień 1995. Komputer IBM PC. (jp)

PHANTASMAGORIA

W tym interaktywnym filmie bohaterka odkrywa tajemnice starego domu opuszczonego przez okrutnego magika. Zaskoczenie, jeśli chodzi o produkcje



Sierry, może budzić fakt, że Phantasmagoria jest „ostrym"

horrorem. Producent zapewnia jednak, że można grać nie obserwując krwi ściekającej z ekranu. Producent: Sierra. Termin: marzec 1995. Komputer IBM PC. (jp)

HAMMER OF THE GODS

New World Computing, firma znana ze wspaniałego cyklu RPG Might&Magic, tym razem przygotowała grę strategiczno–handlowo–militarną. Jako wiking kolonizujesz, handlujesz i przede wszystkim walczysz (25 typów jednostek bojowych). Grafika wręcz identyczna jak w Merchant Prince. Producent: New World Computing. Termin: styczeń 1995. Komputer: IBM PC. (mg)

BOO THE GHOST

Platformówka z MicroProse! Pod wiele mówiącym tytułem BOO THE GHOST kryje się klasyczny przedstawiciel gatunku. Pięć rozbudowanych poziomów, dziesięciu różnych przeciwników, liczne zagadki wymagające ostrej pracy mózgowej – to tylko fragment tego, co czeka głównego bohatera (duszka, oczywiście) w czasie wykonywania misji odnalezienia skradzionej jego panu czarnoksięskiej różdżki. W grze występują karykatury postaci znanych z horrorów. Producent: MicroProse. Termin: kwiecień 1995. Komputer: Amiga i IBM PC. (jtj) i (rs)

MASTER AXE

Pierwsza bijatyka firmy Millenium zapowiada się imponująco. Sprite'y są bardzo realistyczne, grafika oszałamiająca, a o dźwięku i grywalności lepiej nie mówić (podobno). Producent: Millenium. Termin: marzec 1995. Komputer: Amiga. (jtj)

BATTLE FOR THE ASHES

Tak głupiego, nudnego i smętnego sportu jak krykiet jeszcze nie widziałem. A Anglicy go w dodatku przenoszą na komputery! Ostatnia wersja nazywa się BATTLE FOR THE ASHES i przeznaczona jest dla amigowców. Nareszcie każdy z nas może rozegrać sobie 5-dniowy mecz pomiędzy Anglią i Australią. Powodzenia! Producent: Audiogenic. Termin: marzec 1995. Komputer: Amiga. (jtj)

SUPER LOOPZ

Nowa wersja znanej i lubianej Pipemanii. Znów możemy pobawić się w hydraulika, układając rury z dostępnych elementów. I nie potrzebujemy do tego dyplomu technikum, wystarczy komputer. Producent: Audiogenic. Termin: luty 1995. Komputer Amiga. (jtj)

REEDER

Miałeś kiedyś chęć zostać wielkim armatorem? Jeśli tak, to może Cię zainteresować nowa gra firmy Software 2000, pod tytułem Reeder. Kilkadziesiąt typów towarów, sto portów, rozbudowane opcje bankowe, ubezpieczenia, negocjacje handlowe, a nawet perturbacje z ONZ – to tylko wycinek problemów, jakie czekają na Ciebie. Producent: Software 2000. Termin: kwiecień 1995. Komputer: Amiga, IBM PC. (rs)

T.B.E.

Masz już dość Lotusów, Powerdrive'ów, ATR i innych? No to bardzo nam przykro, ponieważ już wkrótce będziesz miał okazję pojeździć sobie w następnych wyścigach samochodowych. Na pocieszenie dodam jednak, że T.B.E., choć jest to gra typowo zręcznościowa, opiera się dokładnie na realiach wyścigów Formuły I – te same co w rzeczywistości trasy (z mostami, tunelami, wśród domów), dwadzieścia kilka typów samochodów i zespołów itd. Producent: Supervision. Termin: kwiecień 1995. Komputer: Amiga. (rs)

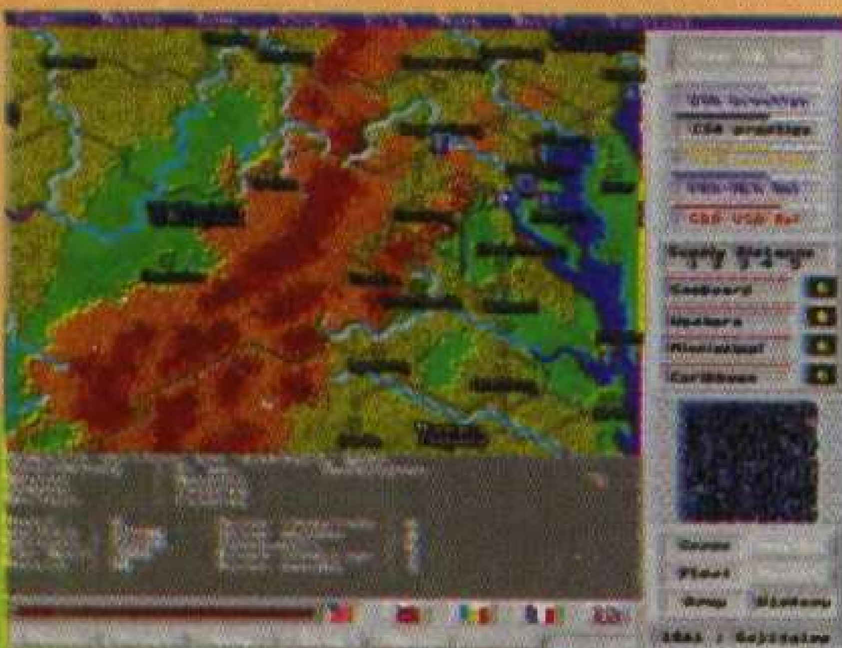
GREAT NAVAL BATTLE III

Stategic Simulations Inc. – firma znana głównie z gier taktycznych, wprowadziła na rynek trzecią już część z serii Bitew Morskich z czasów II wojny światowej. Gra została wydana w wersji na CD-ROM, co implikuje wspaniałą grafikę SuperVGA – zobaczcie sami. Producent: SSI. Termin: luty 1995. Komputer: IBM PC. (McS)



FORT SUMTER

Powstała już druga część gry The Road From Sumter to Appomattox. Mimo spartańskiej grafiki oferuje dokładne wprowadzenie w realia wojny secesyjnej. Koleje, statki, rozmaite formacje i inne detale dopracowano w najdrobniejszych szczegółach. Chyba nigdy nie widziałem gry tak wiernie odzwierciedlającej jakikolwiek okres historyczny. Producent: Addanac Commands Systems. Termin: luty 1995. Komputer IBM PC. (McS)



Jetfighter III

Interplay planuje na pierwszy kwartał 1995 roku (czyli już!) premierę symulatora Jetfighter III na IBM PC, opracowanego przez Mission Studios. Do wyboru mamy trzy myśliwce: F-16 Falcon, F/A 18 Hornet oraz F-22 Lightning II. Startując z pokładu lotniskowca, bierzemy udział w lotach bojowych nad różnymi zapalnymi punktami naszego globu. Grafiką przypomina Strike Commander po poprawce na szybkość procesora: gra wymaga co najmniej 486 33 MHz. Do tego ma ukazać się wyłącznie w wersji CD-ROM. (ws)

Terra Nova

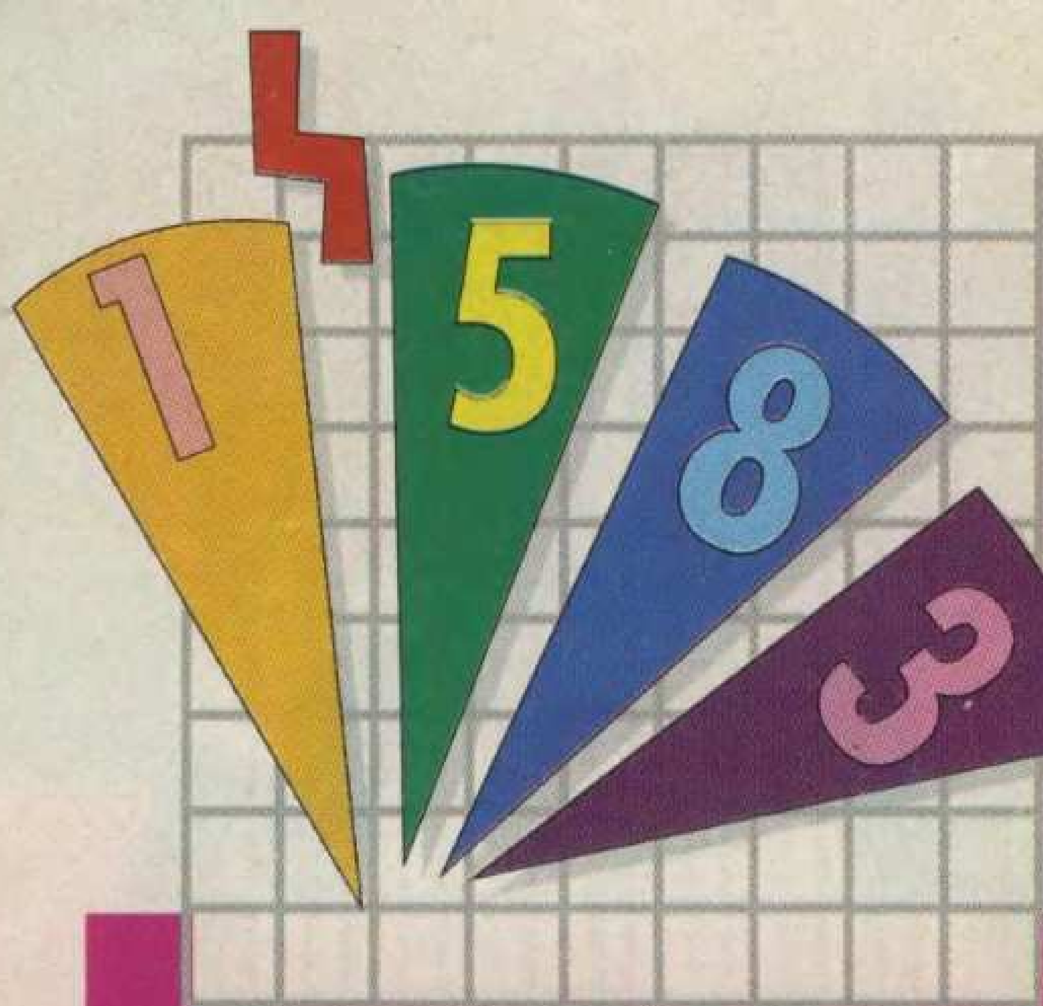
Looking Glass Technologies, po odsprzedaniu praw do procedur 3D – użytych w System Shock – firmie Origin, kontynuuje pracę nad grą Terra Nova – Strike Force Centauri, w której po raz pierwszy zostanie wykorzystany nowy mechanizm tworzenia trójwymiarowych animacji. Krokiem naprzód jest wyprowadzenie bohatera na powierzchnię ziemi i przydanie mu do pomocy kilkorga podwładnych. Zadaniem gracza będzie wytłuczenie przeciwników na czterech różnych planetach. Zachowano, znaną z System Shock, możliwość wchodzenia w cyberprzestrzeń. Premiera na PC przewidywana jest na II kwartał 1995 roku. (ws)

Action Soccer

Kolejna piłka nożna, tym razem z firmy Ubisoft, i całkiem interesująca. Jeśli autorzy spełnią swe obietnice, to poza zwykłym wyborem 16 drużyn i trzech systemów rozgrywek (jeden mecz, mistrzostwa, liga) będzie możliwość przełączania się z grafiki 3D na dwuwymiarową, a także gry w deszczu, podczas śnieżycy i w nocy (?!). Wersja na IBM PC ma ukazać się w II kwartale 1995 r. (ws)

Top Gun

Miłośnicy Falcona 3.0 mogą się wkrótce obrazić na Spectrum Holobyte. Firma planuje w drugim kwartale 1995 r. publikację „symulatora dla początkujących", w którym gracz idzie w ślady Mavericka z filmu „Top Gun". Model lotu i sterowanie mają być uproszczone, za to gra będzie obfitować w sceny z filmu. (ws)

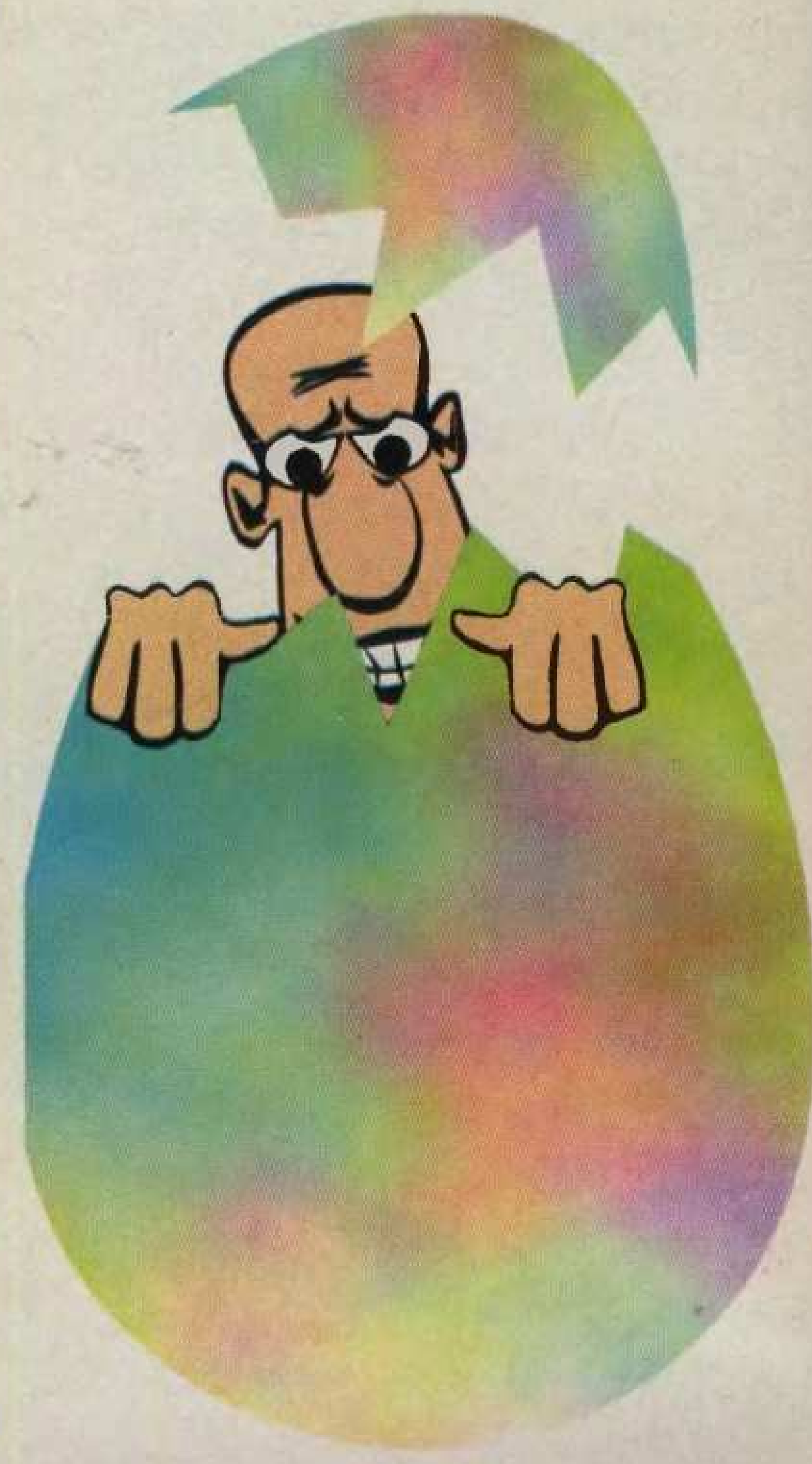


Konkurs JAJCO

Konkurs JAJCO sprawdza znajomość naszego pisma, należy więc poszperać w kilku poprzednich numerach Gamblera, a pytania okażą się... proste. Radzę jednak dokładnie przeczytać omówienie zasad konkursu i pytania, ponieważ technika rozwiązywania tego konkursu jest trochę nietypowa... A worek atrakcyjnych nagród już czeka na odważnych szczęśliwców!

Autorem konkursu JAJCO jest nasz nieoceniony współpracownik – *Przemek Ścierski* z Katowic. Wszystkie swoje pomysły graficzne realizuje na komputerach Amiga (500 i 1200). W wolnych chwilach tresuje Jaguara, aby niebawem zdać Wam relację z testowania gier na tę konsolę.

Mirek Domosud



W przerwach pomiędzy delektowaniem się jajkami a męczeniem zajączków, proponujemy Wam wspaniałą zabawę przy rozwiązywaniu konkursu świątecznego.

Zasady konkursu:

1. Rozwiązaniem są dwa hasła. Jeśli chcecie brać udział w losowaniu wszystkich nagród, musicie podać pełne rozwiązanie konkursu – oba hasła. Natomiast, jeśli nie zależy Wam na wygraniu Jaguara ani Lynxa, możecie nadesłać tylko pierwsze hasło – weźmiecie wtedy udział jedynie w losowaniu gier komputerowych i prenumerat Gamblera.
2. W komisyjnym losowaniu nagród wezmą udział tylko prawidłowe rozwiązania (jedno lub oba hasła), nadesłane pod adresem redakcji – wyłącznie na kartach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym (wyciętym z Gamblera), w terminie do 10 maja 1995 r. (decyduje data stempla pocztowego). Wyniki konkursu podamy w lipcowym numerze Gamblera.
3. Sposób tworzenia haseł. Odpowiedzi na pytania należy wypisywać w słupku – jedna pod drugą (najlepiej używając w tym celu kartki w kratkę), aby stworzyć swego rodzaju diagram, w którym kolejne litery poszczególnych odpowiedzi znajdują się w jednej kolumnie, przy czym wszystkie wyrazy w ramach jednej odpowiedzi piszemy łącznie (np. ALA MA KOTA = ALAMAKOTA). Kolejność odpowiedzi w diagramie (słupku) jest inna dla obu haseł, więc dla każdego hasła trzeba stworzyć osobny diagram. W celu odgadnięcia pierwszego hasła odpowiedzi na pytania konkursowe szeregujemy alfabetycznie. Natomiast, odgadując drugie hasło, musimy sprawdzić oceny Ogółem z metryczek gier (tylko z recenzji, od numeru sierpniowego), aby odpowiedzi uszeregować w diagramie od największej do najmniejszej oceny. Podpowiadamy – część odpowiedzi na pytania konkursowe nie bierze udziału w tworzeniu drugiego hasła.
4. Hasła tworzymy z następujących liter, licząc kolumnami w dół, a rozpoczynając od litery w lewym górnym rogu, stworzonego uprzednio diagramu:

Pierwsze hasło

92, 75, 140, 45, 105, 135, 11, 49, 9, 94, 31, 78, 135, 69, 66, 2, 111, 44, 115, 22, 171, 177, 99, 103, 74, 104, 41, 1, 9, 34, 89.

Drugie hasło

58, 73, 49, 60, 80, 32, 6, 30, 18, 33, 117, 84, 15, 51, 118, 90, 17, 62, 117, 11, 86, 43, 2, 60, 54, 88, 61, 49, 98, 109, 75, 117, 46.

Uwaga! Ze względu na różne długości poszczególnych odpowiedzi, w diagramie powstaną rzędy pustych miejsc – nie należy ich brać pod uwagę podczas wyszukiwania liter hasła.

Pytania:

1) Zdanie kończące recenzję gry, z której pochodzi ten ludek.
2) Morał kończący dialog w artykule, ozdobionym ilustracją z tym właśnie skazańcem.
3) Trzy pierwsze wyrazy piątego zdania opisu przejścia (solucji) gry, z której pochodzi ten wampir.
4) Tytuł artykułu, w którym występuje właściciel głowy tego „koguta".
5) Kto to jest? Podaj podpis obrazka z tym obywatelem.
6) Ten „dżinn" pochodzi z artykułu, w którym znajdziesz następujące zdanie: „Skarżyłem się, że wybór zaklęć w (...) jest ubogi, ale każdy...". Podaj cztery ostatnie wyrazy tego zdania.
7) Trzy pierwsze wyrazy dwunastego zdania recenzji gry, z której pochodzi ten łysol.
8) Podaj wyrazy: trzeci, czwarty i piąty z piątego zdania recenzji gry, w której występuje ta dziewoja.
9) Tytuł artykułu, który upiększała ta kostucha.
10) Pięć pierwszych wyrazów szóstego zdania recenzji, z której pochodzi ten gostek.
11) Nazwa producenta gry, w której występuje właściciel łepetyny tego „zajączka".



Nagrody:

Główna – Jaguar, konsola 64-bitowa, nagroda ufundowana przez firmę Consumer Electronics Trade, Wrocław, ul. Wieczysta 141/2, tel./fax (071) 68-86-56.



Dodatkowe:

– Lynx, przenośna konsola 16-bitowa, z kolorowym wyświetlaczem, nagroda ufundowana również przez firmę Consumer Electronics Trade z Wrocławia.



– pięć wspaniałych gier komputerowych od firmy IPS Computer Group, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.

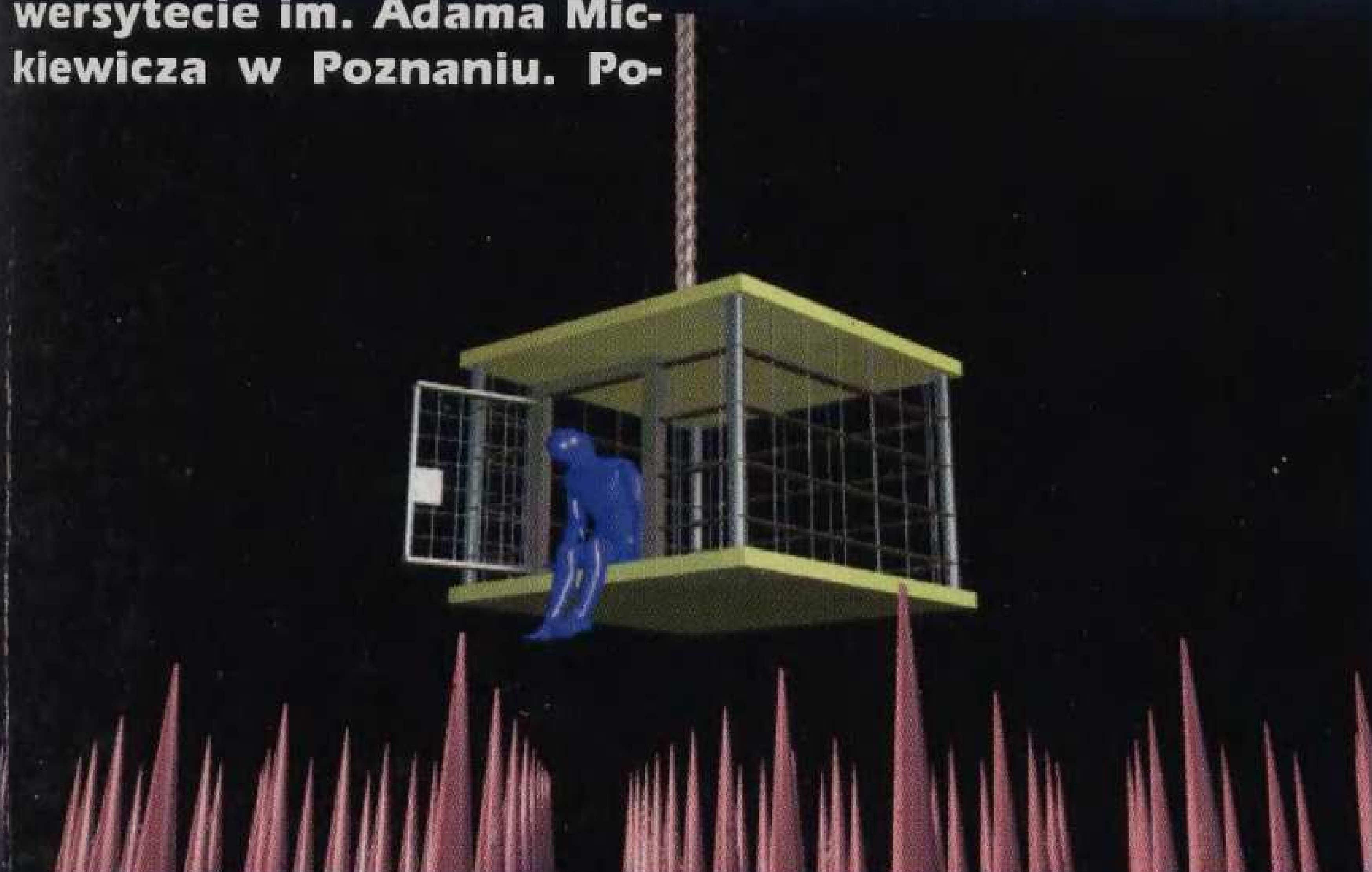
– dziesięć rocznych prenumerat Gamblera, ufundowanych przez...

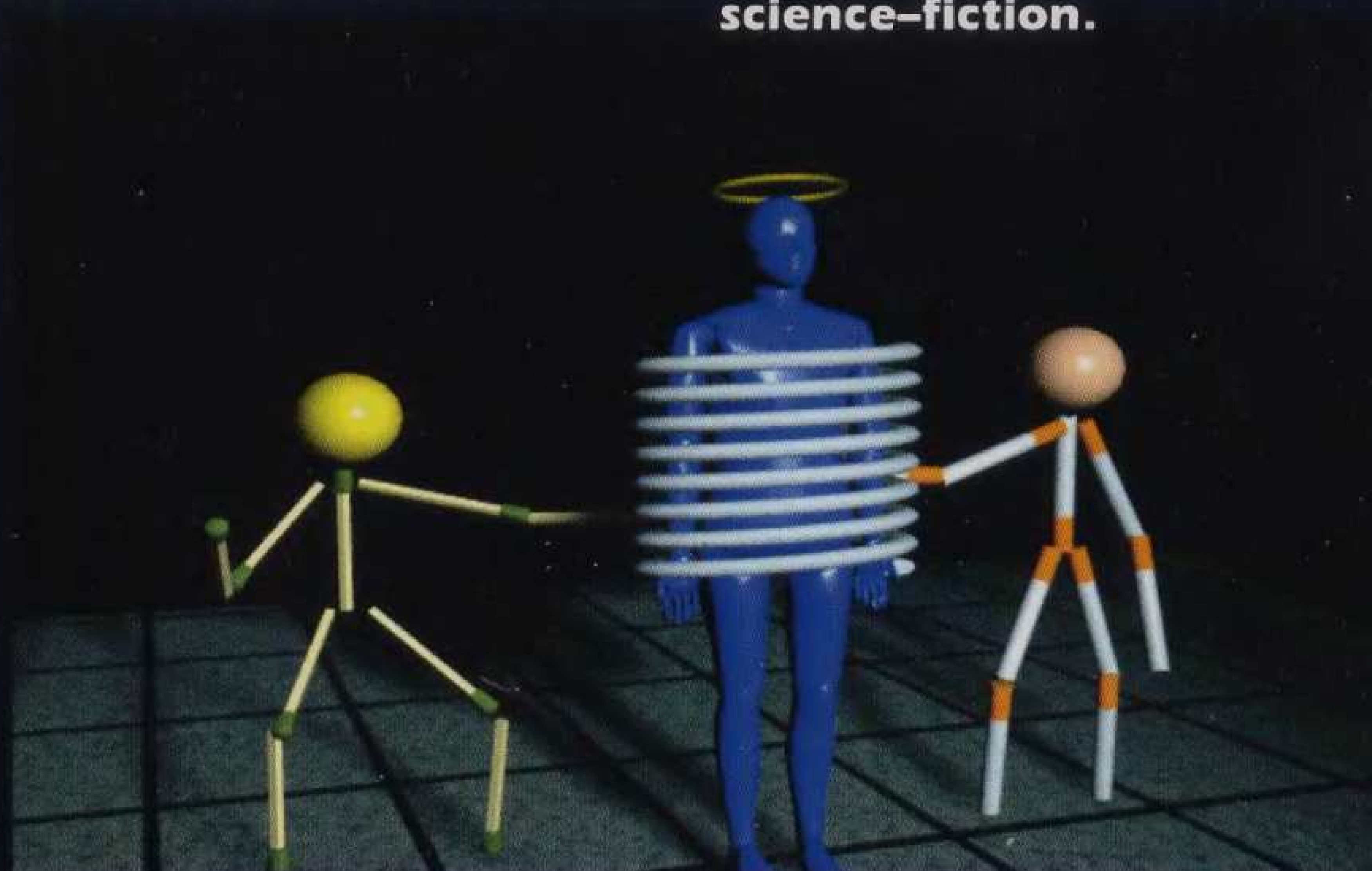
...Wydawnictwo Lupus, Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21, fax 41-03-74.

GAMBLER 4/95 KUPON

To nie Prima Aprilis! Taka jest właśnie kwietniowa Galeria Gamblera, doskonale ilustrująca niektóre przypadki ludzkiego żywota... Aż prosi się tutaj przypomnienie powiedzenia: „Nie czyń nikomu, co tobie niemiłe". Autorem prac jest Robert Wiliński z Przeźmierowa k. Poznania, student arabistyki na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Posiada komputer PC 386DX 40 MHz z 4 MB RAM i wykorzystuje go m.in. do tworzenia prac graficznych (za pomocą programu 3D Studio), a także do zabawy w gry komputerowe. A ulubione gry Roberta to: Doom, Doom 2 i UFO Uknown Enemy. Wolny od komputera czas poświęca na literaturę sensacyjną i science-fiction.

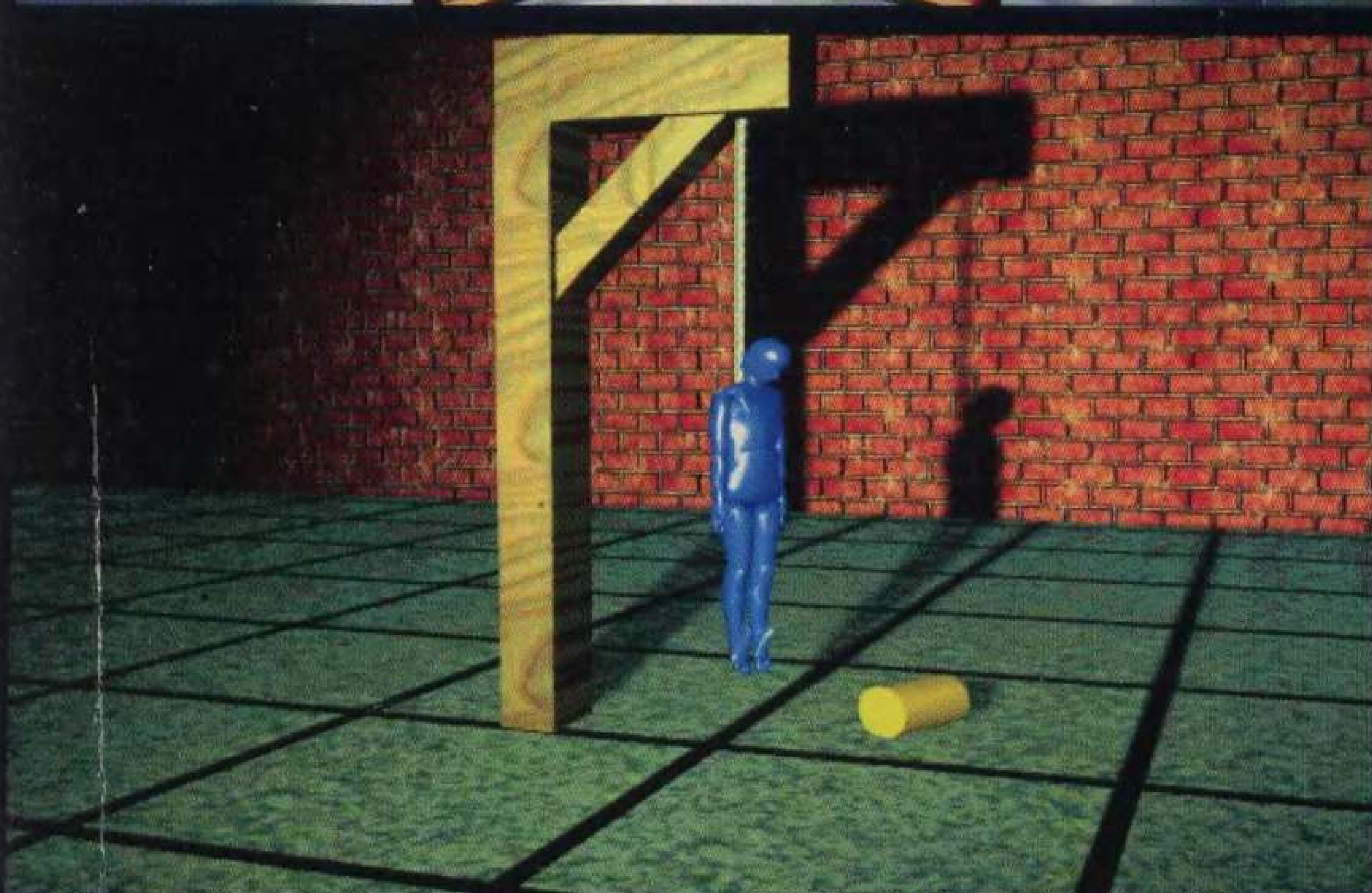














G A L E R I A

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody–niespodzianki.